3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.86
专题企划
勋章属谁
掌机上的重点情说部人报告书
研究中心
机动战士高达 基连的野望
阿克西斯的威胁
星之海洋2
二次进化
怪物猎人G
携带版 2nd
全隐藏任务介绍
独家公布怪物部位破坏报酬
19套精选配装推荐
特快专递
[PSP]音乐节拍 / [PSP]浮游世界 / [NDS]SIMPLE DS系列 Vol.35 THE 原始人DS
[NDS]世嘉超级巨星网球 / [NDS]伊苏DS / [NDS]伊苏 II DS
[NDS]番外王魂 / [NDS]少年僵尸 异形侵略
话梅杂志&3DM-SMV

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖







一等奖



二等奖



三等奖





参与方式： 只要在2008年5月15日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中177页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第87辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站


广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组


黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



EWIN Ewin flash小组

WiiOh.com 威奥数码娱乐综合网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注



怪物猎人 携带版 2nd G
深入研究

- 全隐藏任务出现条件&要点说明
- 独家公布怪物部位破坏报酬
- 全勋章取得说明
- 探宝任务、农场资料一览
- 19套经典配装任你选

P105



研究中心

星之海洋2 二次进化
深度研究



P44

专题企划

勋章属谁
——掌机上的重点精锐部队报告书

游戏特种士兵尽分析
掌中精锐部队大阅兵

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



LV42

游戏城寨

掌机研究室栏目复出，本次介绍用PSP控制模型直升机等热门话题；本期特企 / 热狗还是寿司——漫谈日美游戏差别：世界上电视游戏业最发达的两个代表国家，两种风格特点迥异的游戏类型，哪个更能吸引你？美式向左，日式向右……Web Show专题 / 符号。城寨茶馆 / 你为什么要破解PSP？音乐小特辑 / 大家辛苦了orz——劳动节音乐小特辑





4月29日 全国上市

第14辑

游小说

国内最受欢迎的恐怖游戏之一——《零 红蝶》4万字剧情小说一期完结！《奥丁领域》大篇幅强势回归，终焉之战即将正式到来！《寂静岭3》官方小说震撼出击，带你步入一个冰冷残酷的黑暗世界，而《格兰蒂亚》、《失落的奥德赛 永远的旅人》、《龙背上的骑兵》三大官方小说也将继续刊登。此外，《宿命传说》官方漫画同样会将游戏的感动再度带给您。



4月30日 全国上市

Vol.2

爱图e族

大16开64页＋24幅拉页海报集

从辉煌一时的同人社团，到影响甚大的商业公司，本辑将为您展示出TYPE-MOON那史诗般的经历以及近况。漫人馆将继续为您介绍来自国内外的优秀画师及其佳作，更会为您演示作画的过程，对绘画感兴趣的您又怎能错过？附赠的拉页海报集精心挑选出24幅热门动漫美图，配合当红虚拟歌手初音未玖的精选CD，美图与天籁的结合是动漫爱好者的最佳享受。





4月30日 全国上市

剧场版DVD＋影像特辑DVD＋珍藏手册

福音战士新剧场版：序 典藏DVD

2007～2008年度最受关注的日本剧场版动画，《福音战士新剧场版：序》真正完美版DVD隆重登场！可开关字幕、高品质画质让你充分体会到《福音战士新剧场版》的魅力。而除了100分钟正片外，更有新制场景解说、“屋岛作战”全程配乐映象PV、宇多田光演唱的主题曲PV等诸多特典内容供您欣赏。


封面待定



5月上旬 全国上市

掌机王SP 目录



VOL.86

美术总监：吴松
封面画师：变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

Contents

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下





事件 EVENT

“《恶魔城》系列”新作浮出水面，机种锁定NDS

近日，在美国游戏分级审核机构ESRB的官方网站上公布出了一款名叫《恶魔城 圣教密令（Castlevania：Order of Ecclesia)》的游戏的审核结果，而Konami却从未公布过这款作品，这不禁令很多玩家一头雾水。

事实上，《恶魔城 圣教密令》的商标刚刚于上个月在美国商标专利局被注册了，而注册方则正是“《恶魔城》系列”的开发商Konami。据当时泄露出来的消息，Konami官方在注册这个新商标时非常明确地写明此商标将被用于“电子游戏软件”，且软件将支持“在线娱乐”功能，结合之前“《恶魔城》系列”制作人五十岚孝司曾经透露过有一款NDS版的新作正在开发中，因此我们很快便能将其与《恶魔城》续作联系到一起了。

此外，根据ESRB官方网站上公布出的审核结果我们可以得到的关于本作的信息也非常丰富。首先是新作的平台在审核结果上清楚地标明是NDS，如此一来《恶魔城 圣教密令》很有可能就是继《恶魔城 苍月的十字架》以及《恶魔城 废墟肖像》之后NDS上的第三款系列作品。而从结果上我们还可以看到本作由于有“出血及幻想暴力内容”而被评为了“T级（13岁以上)”，由此可见Konami送检的游戏内容已经具备了相当的完成度。

虽然Konami官方目前并未对这款新作发表过任何正式的回应，但我们相信，这款“《恶魔城》系列”的新作已经离我们越来越近了。





◆网上曾经流传出的NDS《恶魔城》新作截图。

事件 EVENT

微软欲借Zune介入掌机市场？

微软曾在今年3月的游戏开发者会议上展示了XNA游戏开发工具全面开放后的初步成果，这其中也包括可以在便携式掌上娱乐终端Zune上运行的自制游戏。日前，XNA高级主管Chris Satchell对媒体透露，他们已经就XNA游戏在Zune上运行的可行性与开发小组展开研究。

“我们与Zune开发小组讨论的一个重点是在线游戏。”Satchell对记者说道：“而且我们的开发人员也已经在内部测试过可以支持协作或对战的联机射击游戏。我非常希望能够看到人们利用掌上娱乐终端的网络功能来进行在线游戏，我可以保证今后大家将会看到更多支持对战的竞速或赛车游戏，那将是非常有趣的体验。”

虽然以Wi-Fi为基础的掌机游戏这几年早已不是什么新鲜事，但能够在Zune上玩到众多的XNA自制游戏无疑将是一个值得期待的卖点，也许这将成为微软介入掌机市场的契机。

硬件

NDSL 后续机型有望亮相 E3?

日前，日本知名财经网站“Bloomberg 日本”刊登出了一条关于 NDSL 后续机种的消息，而消息的来源则是日本著名的Enterbrain公司（日本权威电玩媒体《FAMI 通》的出版商）社长浜村弘一。

据悉，浜村弘一日前在记者招待会上谈到任天堂现行主力掌机NDSL时公开表示，鉴于目前NDSL的销售状况一片大好，任天堂很可能会针对现有版本的一些缺点和不足而推出机能强化和完善的新型号。此外，他还表示作为北美游戏市场风向标的E3（2008年7月15日～17日召开）将十分值得大家期待，这无非就是暗示新型的NDS很有可能会于今年夏天的E3大展上亮相。而结合之前的经验来看，从NDS发售到NDSL诞生用时接近一年半，而现在距离NDSL发售已过两年，仅从时间上来看任天堂公布NDSL后续机型的可能性并不是没有。而另一方面根据Enterbrain之前发布的资料，到今年年底为止NDS（L）在日本国内的累计销量有望达到2700万台，索尼PSP年底累计销量将达到约1000万台左右，二者之间的差距发生了微弱的变化，由2007年时的2.8倍缩小到了2.7倍，虽说还相差很远，但随着最近PSP平台《怪物猎人 携带版 2nd G》的发售以及一系列大作的公布，PSP的销量正以惊人的速度增长，任天堂在掌机这片市场如果想要彻底击败索尼，推出新机型也是非常有可能的一种手段。

不过浜村弘一的消息放出后不久，任天堂就出面否认了新机型的存在，而更有意思的是浜村弘一几天后亦同样公开反驳了自己当初在记者招待会上的言论。不过依照游戏业界一贯的“暧昧”习惯，浜村的改口很有可能是迫于任天堂的压力，因为过早地放出新型号的消息很有可能会影响到现有型号主机的销售。究竟是否有新型号NDS的存在，就让我们共同期待今年的E3大展上任天堂会给我们带来什么样的惊喜吧。



新闻短讯

《勇者斗恶龙V 天空的新娘》7月出嫁

Square Enix公司日前宣布，NDS新作《勇者斗恶龙V 天空的新娘》将于2008年7月17日发售，售价为5490日元。本作是“《勇者斗恶龙》系列”第五款作品的NDS重制版，最初的《勇者斗恶龙V 天空的新娘》于1992年9月27日在SFC平台发售，之后曾于2004年3月25日在PS2上推出过第一款重制作品。本次NDS的重制版将是这款人气作品的第二次重制。



《勇者斗恶龙V 天空的新娘》是《勇者斗恶龙》“天空系列”三部作的第二作，第一作《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》(NDS) 已于2007年11月22日发售，目前累计出货数已经达到115万套。

《太鼓之达人DS 触控音乐祭》累计出货量突破50万

NBGI公司日前宣布，于2007年7月26日发售的NDS游戏《太鼓之达人DS 触控音乐祭》的累计出货数量已经突破了50万套大关。

《太鼓之达人DS 触控音乐祭》是“《太鼓之达人》系列”在NDS上的首款作品，其承袭了系列各作一贯的内容，收录横跨古典、民谣、童谣、游戏、流行与原创等多样化的乐曲，并且还特别与任天堂合作首度收录了玩家们耳熟能详的经典名作《超级马里奥兄弟》的游戏乐曲。除此之外，本作还加入众多新游戏要素，包括可以使用各种装饰用道具替可爱的太鼓主角阿咚换装，可装饰的部位包括脸、身体、手脚、衣服、帽子等5个部位，让玩家能替阿咚打造出各种逗趣的模样。

本作的续作《太鼓之达人DS 七岛大冒险》也已于2008年4月24日发售。





宫本茂：《塞尔达传说》小组新作开发中

虽然明确表示过NDS和Wii将主要注重于吸引非核心玩家的战略，但任天堂也不只一次提出过不会因此而忽略老用户和那些核心玩家，他们依旧会注重于核心游戏的开发与制作。

日前，作为这一说法支持者的宫本茂对外界确认："《塞尔达传说》系列"的制作小组已经开始了新作的开发。宫本茂说："现在，'《塞尔达传说》系列'的制作小组已经被再次召集到一起，开始了一款全新作品的开发。但对我们来说，最重要的工作还是如何发掘新颖的交互式娱乐体验并把它传递给公众。"他表示："现在的电视游戏已经无法让每个人都能从中体验到乐趣。作为一名游戏设计者，我始终把如何让游戏变得有趣放在首要位置。对我来说，希望能让尽可能多的人享受游戏的乐趣。当然，我们也有许多团队正致力于开发那些任天堂过去十几年来一直在推出的传统类型游戏。"



虽然新作的消息得到了宫本茂大师的确认，但这款新作究竟是"《塞尔达传说》系列"的新作还是一款全新的原创作品呢？任天堂方面目前并未更多地透露，感兴趣的朋友请继续关注我们的后续报道。



英国评出全球 TOP100 游戏开发商

电视游戏作为一项产业已经越来越受重视，日前英国产业开发杂志《Develop》发布了他们所评选出的全球TOP 100游戏开发商，据悉这一排行是依据各家开发商过去12个月在英国境内的收入而评选出的。



评选的结果显示，第一名的位置属于历史悠久的老牌游戏厂商任天堂，他们过去12个月在英国的累计收入为1.29亿英镑，几乎是排在第二名的EA加拿大（6800万英镑）的两倍，而第三名的位置则被去年凭借《刺客信条》大红大紫的育碧蒙特丽尔工作室（5217万英镑）夺走。从整个排行榜的厂商分布情况来看，整个榜单几乎被来自日本、美国、加拿大和英国的开发商或工作室所霸占，入选的欧洲和澳洲游戏开发商总数不超过10家。

以下列出的是排名前20名的厂商：

1.Nintendo（£129.83m）/日本	11.Ubisoft France（£25.37m）/法国
2.EA Canada（£68.78m）/加拿大	12.Yuke's（£24.5m）/日本
3.Ubisoft Montreal（£52.17m）/加拿大	13.Amaze Entertainment（£24.07m）/美国
4.Konami（£41.67m）/日本	14.EA LA（£22.49m）/美国
5.Infinity Ward（£39.6m）/美国	15.Capcom（£22.3m）/日本
6.EA Black Box（£37.31m）/加拿大	16.Rebellion（£20.13m）/英国
7.Maxis（£36.84m）/美国	17.EA Redwood Shores（£19.99m）/美国
8.Bungie（£31.45m）/美国	18.Vicarious Visions（£17.56m）/美国
9.SEGA Studios Japan（£27.7m）/日本	19.A2M（£17.5m）/加拿大
10.Traveller's Tales（£27.06m）/英国	20.Hudson（£16.22m）/日本

关注数字

1亿 NDS 软件日本市场累计销量突破1亿套

据悉，近日根据日本权威统计机构Media Create公司的统计报告显示，任天堂的掌上游戏主机NDS（L）的游戏软件在日本市场的累计销量已经突破1亿套，该数据统计的时间段为2004年12月2日至2008年4月13日，也就是说NDS达到这个成绩用时共3年5个月（参考数据：PS2软件销量突破1亿用时为4年3个月）。此外，截至2008年4月17日日本市场共发售了922款NDS游戏软件，其中有21款销量突破了百万。



另外，在NDS软件于日本市场的总销量累计达到1亿套的这段期间内，NDS和NDSL主机的日本累计销量也达到了2200万台这个骄人的数字。

“《模拟人生》系列”作品总销量累计突破1亿套

EA公司于2008年4月17日对外宣布，《模拟人生(The Sims)》全系列目前的累计销量已经达到了1亿套，至今已实现40多亿美元的销售额，差不多相当于每年给EA印出5亿美元钞票，是该公司最畅销的游戏软件之一。

《模拟人生》的诞生主要归功于传奇游戏设计者威尔·怀特先生（Will Wright），正是8年前他的一个伟大构想和为之所付出的百折不挠的努力，才给EA造就了现在这个“摇钱树”系列作品。该系列作品自推出以来可以说遍布了电视游戏领域的各个主流家用机及掌机平台，而系列的第3部正统续作《模拟人生3》也已经于今年年初公布了，除了PC以外还预定登陆PS3和X360。

自2000年系列首款作品发售以来，“《模拟人生》系列”先后被翻译成22种语言并在全球60多个国家发售，据说把该系列至今为止销售的所有游戏的包装盒排列起来，可以由纽约延伸到莫斯科。而据调查，欧洲平均每7个家庭，美国平均每3个家庭就拥有一款《模拟人生》游戏，足见该系列游戏受玩家欢迎的程度。

新闻短讯

《雷电十一人》发售日确定

level 5日前宣布，经历了一次延期风波的NDS平台足球RPG新作《雷电十一人》将于2008年8月22日发售，同时以本作为基础改编的漫画作品也将于2008年5月15日在漫画杂志《月刊コロコロコミック》中开始连载。

《雷电十一人》是一款描写足球的RPG游戏作品，故事讲述雷门中学弱小的足球队由于一位转校生的到来而发生了翻天覆地的变化，游戏预定于今年冬季发售。玩家将对游戏中登场的1000位以上的个性角色进行选择和育成，最终目的是组成最强大的“雷电十一人”。



《战神 落日的悲怆曲》发售日确定

Capcom日前宣布，PSP平台动作游戏大作《战神 落日的悲怆曲》(即美版的《战神 奥林匹斯之链》）将于2008年7月10日发售，售价5240日元。

《战神 落日的悲怆曲》由Ready at Dawn开发，Capcom公司代理日版的发行。游戏的美版已于2008年3月4日发售。

《机动战士高达 激战宇宙》登陆PSP

NBGI近日正式公布了PSP平台新作《机动战士高达 激战宇宙》的消息，本作是2007年10月发售的超人气高达题材游戏《机动战士高达 战争编年史》的续作，同时也是PSP平台“《高达 战争》系列”的第4部作品。

《机动战士高达 激战宇宙》将在继承前作系统的基础上大幅度增加剧本，并且有全装甲ZZ高达、高达F91等人气机体首次登场参战。本作预定于2008年7月17日发售，售价为5040日元。



掌机销量榜

POCKET GAMES Sales Ranking

《怪物猎人 携带版 2nd G》以惊人的成绩轻松获得了日本软件销量榜的冠军，双周销量将近140万套，照此势头发展下去，很有可能会成为日本本土首款销量突破200万的PSP游戏，让人难以想象这仅仅是一款加强版。在《MHP2G》热卖的带动下，PSP主机的周销量达到了10万台以上，并且2008年的累计销量正式赶超NDSL，成为了进入2008年以来日本销量最高的主机。

软件销量（日本）

2008年3月31日～2008年4月6日



NEW

怪物猎人 携带版 2nd G

モンスターハンタポータブル 2nd G

PSP

■Capcom ■ACT ■2008年3月27日发售 ■4800日元

作为一款资料篇性质的作品，《MHP2G》对游戏系统的完善是细致入微的。新加入的怪物以及对旧有怪物招式的调整可谓相当成功。为了应对进一步提升的游戏难度，猎人方面也有辅助战斗的狩猎猫登场，不过该系统的认可度在玩家中存在一定的分歧，有人反而会因为狩猎猫的行动扰乱战局而放弃它们。

周间销量 55万22701套 累计销量 137万5966套



NEW

星之海洋2 二次进化

スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション

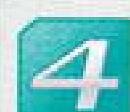
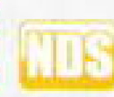
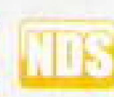
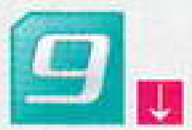
PSP

■Square Enix ■RPG ■2008年4月2日发售 ■5040日元



PSP版的《星之海洋2》在画面上的重制幅度不大，不过新动画、新角色、新PA的加入还是带给了玩家一定的新鲜感。游戏细节上的变更点其实也不少，比如即死对隐藏BOSS无效了，主人公克洛德的必杀技“兜割”实用性大幅提高、高难度模式出现方法变简单了等等。

周间销量 9万120套 累计销量 9万120套

排名	游戏	资料	销量	机种
 3 ↓	口袋妖怪突击队 融合 ポケモンレンジャー バトナージ	■Pokemon ■A·RPG ■2008年3月20日发售 ■4800日元	周间销量 5万6041套 累计销量 40万31套	NDS
 4 NEW	好孩子的无人岛生活 とったど～！よゐこの无人岛生活。	■NBGI ■AVG ■2008年4月3日发售 ■5040日元	周间销量 4万620套 累计销量 4万620套	NDS
 5 ↑	马里奥赛车DS マリオカートDS	■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元	周间销量 1万7654套 累计销量 293万5577套	NDS 
 6 ↓	模拟城市DS2 古代到未来的城市 シムシティDS2 古代から未来へ续くまち	■EA Games ■SLG ■2008年3月19日发售 ■4980日元	周间销量 1万6292套 累计销量 8万5215套	NDS 
 7 NEW	机动战士高达OO 机动战士高达OO	■NBGI ■ACT ■2008年3月27日发售 ■5040日元	周间销量 1万2912套 累计销量 6万1266套	NDS 
 8 ↓	蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ シネマランド カチンコガチンコ大活劇！	■Banpresto ■ACT ■2008年3月20日发售 ■5040日元	周间销量 1万2522套 累计销量 5万6547套	NDS 
 9 ↓	无限回廊 无限回廊	■SCEJ ■PUZ ■2008年3月19日发售 ■3980日元	周间销量 8287套 累计销量 4万7475套	PSP 
10 NEW	反叛的鲁鲁修 失去的色彩 コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	■NBGI ■AVG ■2008年3月27日发售 ■5040日元	周间销量 8257套 累计销量 4万1304套	PSP

硬件销量（日本）

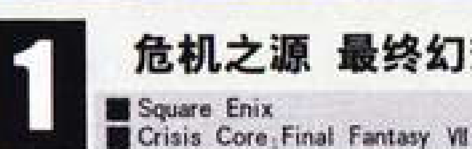
2008年3月31日～2008年4月6日

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
PSP	11万3210台	115万1923台	868万7236台
NDSL	5万2092台	111万6381台	1577万2647台（2222万1853台）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）



PSP部分



排名	中文名	厂商	英文名	类型	发售日	周间销量	累记销量
1	危机之源 最终幻想Ⅶ	Square Enix	Crisis Core:Final Fantasy Ⅶ	A·RPG	2008年3月24日	3万4470套	30万6398套
2	战神 奥林匹斯之链	SCEA	God of War:Chains of Olympus	ACT	2008年3月4日	2万7583套	34万5557套
3	达斯特	SCEA	Daxter	ACT	2006年3月14日	2万3111套	159万1477套
4	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto:Vice City Stories	ACT	2006年10月31日	1万799套	94万209套
5	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	ACT	2005年10月24日	9592套	208万2145套
6	啪嗒砰	SCEA	Patapon	ACT	2008年2月26日	7494套	12万6916套
7	美国职业棒球大联盟08	SCEA	MLB 08:The Show	SPG	2008年3月4日	6100套	7万1244套
8	湾岸 午夜俱乐部3	Rockstar Games	Midnight Club 3:Dub Edition	RAC	2005年6月27日	5466套	118万1763套
9	世嘉经典合集 收藏版	SEGA	Sega Genesis Collection	ETC	2006年11月16日	5267套	30万6936套
10	铁拳 暗之复苏	NBGA	Tekken:Dark Resurrection	FTG	2006年7月25日	4840套	50万6719套

NDS部分

排名	中文名	厂商	英文名	类型	发售日	周间销量	累记销量
1	进一步成人脑力锻炼	Nintendo	More Brain Training From Dr Kawashima	ETC	2007年8月22日	3万3522套	195万9781套
2	新超级马里奥兄弟	Nintendo	New Super Mario Bros.	ACT	2006年5月15日	3万1826套	429万3898套
3	马里奥聚会DS	Nintendo	Mario Party DS	TAB	2007年11月19日	2万8568套	106万3753套
4	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo	Pokemon Diamond/Pearl	RPG	2007年4月22日	2万7847套	484万6892套
5	幻想宝贝	Ubisoft	Imagine:Babies	SLG	2007年10月23日	2万5427套	45万4145套
6	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA	Mario & Sonic at the Olympic Games	SPG	2008年1月22日	2万5172套	42万1144套
7	马里奥赛车DS	Nintendo	Mario Kart DS	RAC	2005年11月15日	2万4901套	348万6060套
8	成人脑力锻炼	Nintendo	Dr Kawashima's Brain Training	ETC	2006年4月17日	2万3835套	272万5958套
9	任天狗全系列	Nintendo	Nintendogs	ETC	2005年8月22日	2万867套	681万9864套
10	塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo	The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	A·RPG	2007年10月1日	2万723套	152万8622套

数字PK

《机动战士高达00》和《反叛的鲁鲁修》这两大超人气动画相信熟悉动漫的玩家都不会感到陌生，也有不少FANS喜欢将两者进行比较。今年3月27日，根据这两大作品改编、并均由NBGI推出的游戏在同日发售，其中NDS版的《机动战士高达00》更是首度游戏化。从销量的具体数字来看，我们可以发现《机动战士高达00》要略胜一筹，自从发售后在排行上的排名一直在《鲁鲁修》前面。《反叛的鲁鲁修 失去的色彩》虽然在数字上落后，但消化率却非常高。由于动画第二季正好于游戏发售后不久开播，附带了第一季剧情回顾UMD的特别限定版成了抢手之物，如今已经奇货可居。另外，根据《反叛的鲁鲁修》改编的第一款游戏是去年10月在NDS上发售的同名作品，首周销量为1万5980套，约为《失去的色彩》的一半。

机动战士高达00



机种：NDS
首周销量：4万8354套
发售两周累计销量：6万1266套

VS

反叛的鲁鲁修 失去的色彩



机种：PSP
首周销量：3万3047套
发售两周累计销量：4万1304套



Lancer 专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

闭嘴！

最近MSN上一片红心，QQ里也常常跳出一些抵制这儿、抗议那儿的群发消息，总的基调与我思想先进的爱人一模一样。互联网的力量是强大的，网民的激情是灼热的，在风尖浪头上的时候，一点点无心的言论都会被放大无数倍，并以光速传遍全球。总之，少说少错，不说就不错。

这段时间的游戏业比较宁静，大家都在关注着《GTA4》的发售，没有几个人关心掌机业的动态。但即便如此，公众人物们也不能放松警惕张口乱说。互联网从来都是危机四伏的，哪怕你只是打了个嗝，传到了网上也有可能变成一声惊雷。最近Enterbrain的社长浜村弘一就在这上面又吃了个亏。

几个月前，浜村弘一在接受财经媒体采访时，发表了对Wii的看法，其中“67%的Wii在吃灰”这句话被断章取义，因而惹怒了任天堂。任天堂是《FAMI通》杂志的重要广告客户，当然是万万得罪不得的，于是身为社长的浜村弘一气急败坏地在自己的专栏里对没见识的财经媒体们狠狠地批判了一番。没想到，这事才过去没多久，浜村在无意中又一次激怒了任天堂。

4月11日，浜村弘一在“游戏业界研讨会”中发表了讲话，说他认为“NDS很有可能在今年夏季公开新机型”。这种话原本没什么好关注的，网上每天都有大把“专家”在预测各种新机型的发布信息。问题就在于说这话的人叫浜村弘一，他不仅是日本最大游戏杂志社的社长，同时也被主流媒体视为了解游戏业的一个窗口。于是他的这番言论很快被彭博财经社摘引，又经过网上各种媒体的转载之后，变成了“浜村弘一透露新款NDS将在E3展公开”，言之凿凿，让全世界掌机玩家高度关注，以至于某些玩家因为此语暂缓了NDSL的购机计划，耐心等待新型号的发布。在上次的事件中已经对浜村弘一大为不满的任天堂广报室长丰田广怒气冲冲地在《富士夕刊》澄清：“没有浜村所说的那回事！他到底是根据什么来判断出这事的呢？真是让人匪夷所思！”

4月17日，Enterbrain同时在其官网以及《FAMI通》网站发表声明，对于有关报道“给关系会社的业务造成的影响”表示歉意，浜村弘一同时矢口否认曾有过类似言论，硬生生地把明明已经说过的话咽回了肚子里，而且义正言辞地表示“其实我觉得任天堂不大可能推出新机型”。浜村弘一宁愿自己掌嘴，也要迎合任天堂的公关政策，真是能屈能伸的大丈夫，《FAMI通》能够有今天的地位，想必也是在厂商那里吃尽了苦头，尤其是在放个屁都能响声震天地的互联网时代，更是要看紧自己的一张嘴。

做媒体难，做互联网时代的媒体更难。对厂商毕恭毕敬的《FAMI通》如是，追求言论自由的欧美媒体同样如是，这一年多来欧美游戏媒体已经爆出多起编辑因给予游戏差评而得罪厂商最后导致被辞退的丑闻，由此又引发了网民对厂商和媒体的讨伐。说实话得罪厂商，说谎话得罪读者，总之里外不是人，想必此时厂商和媒体们都无比怀念读者只能单向接受信息的纯纸媒时代。

好在我们这个姥姥不疼舅舅不爱的灰色市场里还不至于受到厂商的牵制，还能让我们这些评论员自由自在地畅所欲言。不过市场总有正规化的一天，而正规化也许要不可避免地牺牲言论自由，到时，我们就要自觉地学会……闭嘴！



▲Enterbrain的社长浜村弘一

相见不如怀念

Darkbaby专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

最近一段时间里，NDS平台公布了大量经典名作的复刻版，让我这个怀古厨为之狂喜乱舞不已。《多卡邦之旅 友好地对抗吧》在让人眼花缭乱的新作群中丝毫不显山露水，却难免撩起在下一丝莫名的往事惆怅……

“《多卡邦》系列”第一作推出于1994年，平台为SFC，发行厂商为著名的ASMIK，这是一款充满了传统RPG要素的TAB游戏，当时标题中的“Ⅳ”代表了最大可以进行四人对战，丰富的趣味性和高对抗性让我从接触的第一天起就被其深深吸引，经常组织四人大战。1996年推出的“《多卡邦》系列”第二作在标题特别提示了“这是一款破坏友情的游戏”的字样，间接证明了卡通化的游戏角色造型设计背后所隐藏的“血腥暴力”程度。“《多卡邦》系列”以战胜魔王次数和个人总资产多寡来决定最后的胜利者，因此玩家必须绞尽脑汁坑害其他玩家来延滞他们的前进步伐，游戏中遭遇落井下石的几率远大于雪中送炭。当然偶尔也会有暂时的联盟协作，可那也不过是各怀鬼胎的权宜之计。

“破坏友情的游戏”确实名不虚传。当年我们这群《多卡邦》的饭丝几乎每战必吵，经常为了游戏中遭遇到的坑蒙拐骗争吵到惊天动地，有人在挑战大魔王已经稳操胜券时被人暗捅了刀子，也有人前途顺利时不慎被人为操纵的怪风刮到了鬼怪横行的爪哇国进退两难，还有人……《多卡邦》可能是首款因为含有造成社会不稳定因素而被包机房老板们集体封杀的游戏，事实上我辈中人真正因为该游戏反目成仇的从未听闻，相反倒还有许多人因吵而成莫逆之交的实例，我和现已娶妻成家的某市级医院主刀医师就曾经是这样的欢喜冤家，至今一干老友聚会腐败时，还经常有人将我们俩昔日剑拔弩张的丑态表演出来以博众乐。提到某医生：他因为当年爱用一把威力奇大但不时会引发混乱状态的诅咒之枪，曾有过高等级时被最低级怪物哥布林反击击毙的光辉事迹，至今还有着“神经枪”的绰号。

“《多卡邦》系列”也算是高产作品，除了GBA版为模仿《风来之西林》式迷宫探险的效颦劣作外，其他都延续着传统风格并不断充实丰富，可玩性尤以1999年的PS版《多卡邦 怒之铁剑》为最佳。虽然“《多卡邦》系列”越做越出色，但却不可避免地逐步淡出我们的游戏人生，毕竟我们不再处于那个童言无忌的青涩年龄段，大多事业有成，更有的早已为人父母，哪里还有精力和闲心再为一款“破坏友情的游戏”争个面红耳赤。我们曾经几次相互邀约到家中准备大战一场，但总也无法找到当年那种口舌激战时语不惊人死不休的畅快感觉，彼此之间都自顾身分地保持着克制，结局自然是索然无味地早早收场。

“《多卡邦》系列”为多人对战的桌面游戏，当年我们曾经梦想有朝一日能进化成网络对战模式，那样的话对手的行动可以和电脑AI一样处于半隐蔽状态，战况将更加激烈有趣，而且还可以实现远程对战。NDS重制版《多卡邦之旅 友好地对抗吧》搭载了WI-FI对战功能，终于实现了当年的期望，可惜我们已经不再是那个对游戏充满激情的年龄，未必凑得齐四台NDS，更找不全四个对战的玩伴。

数日前的朋友聚会，我向众人提起了初代《多卡邦》重制的消息，又激发起了大家的怀旧情绪，彼此把对方当年的那些“丑闻劣迹”再次摆上桌面笑骂一番，不过似乎并没有什么人提出要联机对战最新作的意愿，一切都在意料之中。

所谓相见不如怀念，正是如此……



◀多年前的系列第一作。

风雨百年，重登王座（下）





——任天堂简记

文 胧月 美编 澄香

从任天堂正式进军电视游戏行业开始一直到SFC时代，其王者之路可谓坦坦荡荡。尽管市场上也有世嘉这个实力强劲的对手，不过山内溥铁腕下的任氏帝国拥有大量精兵强将，天才的开发才能和对市场的敏锐洞察力让任天堂牢牢掌控着自己的领地。但俗话说，成也萧何败也萧何，天才制作人太过超前的游戏理念，有时并不一定会得到市场的热烈反响。另一方面，数码家电产品的巨鳄索尼公司也将目光投向电视游戏市场。对于任天堂来说，这是个前所未有的麻烦对手。

苦斗

上世纪90年代初，为了应对世嘉的MEGA CD，任天堂与索尼签订了SFC的CD-ROM机开发契约。然而，看到MEGA CD失败、且索尼要求获得CD-ROM一切利益的任天堂对这项合作显得极为担心，在当时任天堂美国分部社长荒川实的建议下，任天堂破弃与索尼的契约，改投飞利浦合作。虽然SFC加入了光驱，但并没有在市场上引起多大反

响就沉寂了下去。索尼则在任天堂终止合作后着手研发自己的硬件产品——Play Station，任天堂和世嘉起初并没有把这个"愣头青"的家电厂商放在眼里，但他们万万没有想到，这个愣头青日后的所作所为，不仅仅分了家用机市场的一杯羹，更"欺人太甚"地一跃占据了市场的头把交椅。

1994年，SCE带着自己以CD为承载媒体的32位游戏机Play Station(PS)进军家用机市场。由于索尼放宽了对第三方的管制，并通过PS上大量吸引较高年龄层玩家的游戏让游戏机摆脱了"小孩子玩具"的世俗观念，大量第三方厂商开始叛离任天堂阵营，特别是Square的离去，可以说是任天堂在32位机时代凋落的决定性因素。

Tips 第三方限制

在85辑里已经介绍过任天堂对在自家平台上发售的第三方游戏有着严格的制作许可制度，该制度对于任氏主机上平均游戏质量的提升的确有着积极作用，可由于对第三方软件出货量的限制，加之任天堂拘泥于卡带媒体，导致软件价格昂贵。SFC软件的价格便宜一点的也要7000日元左右，而高价品则接近15000日元。鉴于以上原因，第三方厂商们自然而然地选择了生产方便、成本低廉的CD-ROM。

禁断之子 Virtual Boy和横井军平

对于任天堂来说，该社生产的立体成像主机Virtual Boy(VB)实在不是什么值得回首的光荣史。N64、GC尚能被称作"历战的伤痕"，而VB则是任天堂到目前为止犯过的惟一一次重大失误。VB有一颗NEC V810 CPU，可以显示384×224的分辨率，有4色和32级灰度，成像偏红。VB不需要像其他家用机一样接续外置显示设备，而是自带了显示器系统。它拥有头戴式眼镜型机身和偏振分像显示系统，游戏直接采用了最为前卫的立体成像。在当时硬件厂商拼命加强主机的2D、3D机能的同时，VB却把这些统统抛弃。

游戏性上的过分超前成为VB失败的最根本原因，就连美国玩家都无法适应其游戏风格，更不要说相对保守的日本市场了。而曾经为任天堂立下汗马功劳的横井军平，作为VB之父也在此役后饱受社内争议。1996年，横井军平从长年工作的任天堂辞职，有人说横井是因为VB的失败而被逼辞职，也有人说横井因质疑山内溥的独裁体制而被辞退。实际上，横井在离社前开发的Game Boy Pocket(GBP)在《口袋妖怪》的影响下大卖，可以说是临行前为任社献上的大礼。他本人也说过："过了50岁，想做一些自己喜欢的事情"。退社后，横井军平成立了自己的公司，企划出一些便携游戏和玩具，Bandai的WS便是在横井军平的创意下诞生的优秀掌机(在横井去世前，



WS尚处于研发阶段)，著名的PUZ系列《GUNPEY》也诞生在这台掌机上，评价与销量都相当不错。1997年(自立门户1年后)，横井军平在北陆自动车道上遭遇车祸去世，享年56岁。

绝对领域

在此借用该词，以字面意思来形容任天堂帝国的掌机市场可谓再适合不过了。从发售Game&Watch后，任天堂就是便携式游戏机的研发先驱。到了GB时代，任天堂迎来了自己的掌机全盛期，这种所向披靡的胜势一直延续至今。最早的GB于1989年4月发售了日版，8月发售美版，而欧版则于1990年发售。截止到2000年，GB的全球累计贩卖台数突破1亿，成为当时世界销量最大的主机。GB系列除了我们熟知的GB、GBP、GBL、GBC、GBA、GBA



SP、GBM外，还有作为家用机外设的Super Game Boy(SGB)、Super Game Boy2(SGB2)和Game Boy Player。前两者是SFC的外接周边，可以插入GB卡带并连接到SFC本体，让玩家可以通过SFC在电视上玩到GB的游戏；而Game Boy Player则是GC的外接设备，可用GC玩到GB及GBA上的游戏。

GB系列在世界所有游戏机中拥有最多种不同颜色的版本，从初代GB到GBA SP，普通版和限定版的所有颜色加起来，种类在100以上。

国内玩家大概都知道初代GB有着砖头机的"美誉"。该绰号一方面来源于GB方方正正的外形，另一方面则要归功于它坚固的设计，这里有两个有趣的传说可以借以说明GB的坚固程度。

一为GB处于开发阶段时，当山内溥拿到最终的样机后，突然将样机向地板上砸去。山内对此的解释是，游戏机是孩子的消费品，有可能被很粗暴地对待，因此必须有过硬的质量。实际上，该样机经摔打后依然正常运行，山内溥也就此决定按计划发售GB。

另一则趣闻则发生在海湾战争时期，任天堂将GB提供给美国士兵，供他们打发时光。一次空袭后，人们在因爆炸而倒塌的军营里发现了外表严重烧毁的一台GB。然而，该GB的内部依然完好如初，接上电源能正常使用。该GB现在被放在纽约的任天堂世界商店(Nintendo World Store)里展示，虽然客人无法直接触摸，但小小的屏幕上一直演示着《俄罗斯方块》的DEMO画面，仿佛在向世人彰显它是九死一生的英雄。



第三方大量叛逃后，紧随任天堂的第三方厂商只剩寥寥几家风雨多年的老伙伴，这时任天堂要保全既有市场已是力不从心。1996年，打着"少数精锐"的旗号，任天堂发售了与PS对抗的次世代主机Nintendo64(N64)。N64在发售初期取得



了非常不错的销售业绩，首日就创下50万台的优秀成绩。但由于缺乏软件的支持，N64的畅销势头在数星期后便戛然而止。尽管后来N64也上诞生了诸如《马里奥64》、《时之笛》、《大乱斗》等热卖游戏，但还是无法与拥有大量第三方软件的PS抗衡，N64在市场的竞争里终以惨败收尾。

64DD



64DD是N64的周边机器，全称"Nintendo 64 Disk Drive"。顾名思义，该周边是为了让N64游戏突破卡带的容量限制而专门使用的CD-ROM光驱。64DD从公布到发卖几经跳票，就连最终发售也采用了不太亲和的方式。首先，要购入64DD必须是Land Net的注册会员，而要成为注册会员必须使用信用卡。再有一个麻烦的地方就是，64DD并不作单独销售，玩家想要购买它就必须被强制性地要求购买专用软件、调制解调器等设备。这种无视低年龄层的贩卖方式导致64DD根本无法普及开，加上当初公布的64DD作品大多推出过卡带版，而任天堂又公布了次世代主机Game Cube(GC)，用户普遍不看好64DD的发展趋势。最后，比起普及量尚算差强人意的N64，64DD是存在感薄弱的稀有物，即便是在当今日本的中古游戏店，该周边的价格也高达数万日元。



2001年9月14日，痛定思痛的任天堂推出和松下联手开发的次世代主机GC。该主机采用特有的8厘米光盘为游戏载体，硬件性能也要高于SCE的Play Station 2(PS2)。然而，由于发售时间比PS2晚了一年半，而世嘉的DC在PS2的强大攻势下毫无还手之力，导致当时的市场已经被索尼占领了大半。GC不具备PS2的向下兼容性，同时在软件的推出上捉襟见肘，根本无法满足GC用户的需求。尽管有Capcom和Namco这两家厂商力挺了一段时间，销售业绩依然不理想。《生化危机4》和《仙乐传说》的出墙让用户开始质疑“我究竟有什么游戏只能在GC上玩到？”第一方游戏是个标准答案，但很遗憾，任天堂的第一方软件并没能在GC时代力挽狂澜。

同期，又一头比索尼更为庞大的怪兽入侵家用机市场。披着黄金战甲的微软直接用钱为旗下次世代家用机Xbox砸开一条出路，尽管在日本市场反响平平，可在世界范围的销量却仅次于PS2，把GC打到了老三的位置上。GC平台上的总游戏数超越了N64，实际销量却只有N64的2/3。《马里奥》、《塞尔达》这些人气系列虽然也在GC上推出相应续作，可由于大量用户流向PS2，最终除了《大乱斗DX》突破百万以外，其他游戏都微妙地无法在日本突破这个界限。其实“游戏难卖”的现象在当时PS2这种畅销主机上也能看出些许苗头，可PS2豪华的软件群完全可以在整体上弥补单款游戏的销量颓势，而本就走精品路线的GC则很难承受市场萎缩带来的经济打击。到2006年，任天堂已经基本放弃了GC市场，经常出现一个月内都看不到一款游戏发售的窘况，周销量也时常保持在4位数。不过，这并不代表任天堂就此认输。其实此时，任天堂已经高明地选择了丢卒保车的策略。



重返王座

N64和GC的两度失败，让任天堂意识到老观念下的市场运作方式已经到了必须改革的时候。日本游戏市场的剧烈萎缩是必须正视的事实，任天堂认为，与其跟索尼比拼机能以“过独木桥”的方式竞争业已低迷的市场，不如亲自操起开山大斧开拓出一条新路。这条路就是——“制作出无论男女老少都能轻松上手的好玩游戏”。帮助任天堂实现这个想法的，是当今的两位骄子：NDS和Wii。



NDS最早于2004年11月21日发售了美版，其后在2004年12月2日、2004年12月29日、2005年2月14日、2005年3月11日和2005年7月23日分别发售日、韩、澳、欧、中国5个版本。“DS”的字面意思是“两个屏幕”(Dual Screen)，也有任天堂的高层提出过“进化的系统”(Developer System)这种

说法。它采用上下两个屏幕的设计，同时下屏幕还支持触摸屏功能，外形与Game&Watch非常接近。NDS除了双屏以外，另外还具有一系列新颖机能，如Wi-Fi网络连接、声音识别系统、向下兼容GBA软件的双插槽等等。

在任天堂卧薪尝胆的同时，家用机市场大获全胜的索尼也没有停下进取的脚步。GB系列的热卖让索尼意识到掌机市场这块巨大的蛋糕，而经过PS和PS2两代的积累，是时候向其出手了。Play Station Portable(PSP)，这个外形精致的时尚掌机承载着索尼的野心与梦想，向当时奄奄一息的任天堂发起了挑战。

本来，PSP的外形和硬件性能都明显优于NDS，加上索尼有PS这个初出茅庐便一统天下的先例在，PSP的前景广为世人看好。任天堂虽然有数十年的掌机霸主地位，可会不会重蹈N64的覆辙呢？这一次，任天堂没有让大家失望。

在两台次世代掌机拼杀的初期，不管哪方都没有占到明显的便宜。PSP虽然有着性能上的优势，可初期原创游戏的匮乏让玩家懒洋洋地提不起兴趣，时尚成为它在当时的最大卖点；而NDS尽管打着“异质游戏”的口号，可当时的第三方厂商显然无法领会怎样才叫异质，制作出来的NDS游戏大多在双屏的应用上不痛不痒。

在2004年发售后的几个月时间里，NDS虽然没有大胜PSP，但自己的销售情况却保持着不错的势头。2005年4月开始，任天堂的“触摸纪元”战略正式付诸实施，杀手级软件《任天狗》、《成人脑力锻炼DS》这些被世人牢记的名字登上历史舞台，在全世界引起NDS风暴。

Touch! Generations



任天堂全力宣传的“触摸纪元”，以“让各种年龄的人都体验到新颖的娱乐”为口号，是让不管男女老少都能享受的软件群总称。该类软件不光局限于普通的游戏，也包含了电子词典、菜谱等超出传统游戏意义范围的多彩软件。“触摸纪元”从2005年4月起在日本实施，2006年进一步扩大到全世界，在日本、美国、欧洲、大洋洲四地均取得骄人成绩，《任天狗》和“《成人脑力锻炼》系列”的全球销量纷纷突破千万大关。这是任天堂给予索尼的一记重拳，它以实际行动无情地告诉索尼，照搬家用机市场的方针是走不通掌机这条路的。NDS尽管在数据性的机能上无法比拟PSP，可是那些在初期没有大作为的异质外设开始通过“触摸纪元”全面发威。

2005年11月23日，另一款NDS大作《欢迎来到动物之森》发售。本作是“任天堂Wi-Fi连接”的第一弹，两天内就卖出35万份，把同期NDS的周销量从6万拔高到16万。这之后又一路凯歌地狂卖到234万份，到2006年，《欢迎来到动物之森》出货量突破300万张，这是1994年以来，除《超级大金刚》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《口袋妖怪》外久违的300万突



川島隆太教授監修
脳を鍛える大人のDSトレーニング

破。2005年12月8日，“任天堂Wi-Fi连接”第二弹《马里奥赛车DS》发售，把NDS的周销量带到29万台。在这些软件的带动下，NDS仅仅用了13个月时间就突破了500万销量，超越了GBA（14个月）和PS2（17个月）的达成速度，成为世界上卖得最快的游戏机。

至此，NDS已经在次世代掌机大战中胜出。2006年的改良机型NDSL推出、《口袋妖怪 钻石·珍珠》问世，而《勇者斗恶龙》的正统续作《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》也于PSP两周岁生日之际宣布登陆NDS。《DQ》的阵营归属，不仅印证了NDS的人气之高，也在无声地告诉世人：掌机，会在今后的游戏界中扮演越来越重要的角色。



▶这款在PSP上推出的游戏表明索尼也认同了任天堂的次世代掌机经营策略。

任天堂在家用机领域被SCE的Play Station系列打压了两代，从1997年开始，日本市场就呈现出萎缩态势，任天堂认为，这是游戏的日益复杂化导致玩家疏远游戏。任天堂对自社新家用机Wii的开发理念与NDS相同：

1.扩大游戏人口，包括将疏远游戏的人重新拉回，开拓女性、年长者等非玩家层。

2.扩大游戏定义，即将一些本不被视作游戏的作品定义为新类型的游戏，如《Wii Sports》、《Wii Fit》。

3.不管年龄与技术，让所有人都站在同一起跑线上，即让核心玩家和非核心玩家同等享受游戏。

NDS凭借双屏和触摸功能实现了任天堂的愿望，而Wii则依靠操作直观的双节棍遥控器让全世界的家用机玩家体验了异质的乐趣。而反观此时的老对手索尼，在PS3平台上推出的数款游戏平均质量并不高，在硬件销量上也被拥有《Wii Sports》、《第一次的Wii》、《塞尔达传说 黄昏公主》、《马里奥聚会8》的Wii甩开一大截，在此影响下，曾经离开的第三方又纷纷重返任天堂的怀抱，任天堂终于重新夺回了昔日王者的宝座。



后记

当前的游戏业界依然呈现出任、索、软三足鼎立的局面，虽然任天堂占尽优势，但另外两家厂商并非就此束手待毙。PSP在《MHP2G》的带动下最近几周都位居着日本硬件销量之首，而方兴未艾的欧美市场也给微软创造了大好的反扑机会。或许大部分玩家都有自己偏好的一家主机，恨不得该主机三天之内就一家独大。厂商固然想通过竞争获得终盘的最大利益，而我们玩家，则恰恰是竞争过程中的受益者。

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



NDS

最终幻想IV

ファイナルファンタジーIV

卡片(1Gb)■Square Enix■RPG■2007年12月20日■1人■无对应周边

游戏时间：50小时以上

文 雷伊

虽然《FFIV》已经被复刻过很多次，但我相信NDS版绝对不会是最后一次。

去年五月份SE宣布《最终幻想IV》(以下简称《FFIV》)要在NDS上复刻的时候，我着实吃了一惊。因为当时离GBA版《FFIV》的发售也就刚过了一年半，而稍早前的PS版和WSC版也还谈不上是什么年代久远之物。Square Enix近年来不思进取翻炒"冷饭"的作风明眼人都看在眼里，不过像《FFIV》这么高频率的翻炒一时间还真把人"杀了个措手不及"。在NDS版发售前，我和某编聊天时曾信誓旦旦地说："以前玩过太多遍了，这次实在不想碰了。"某编说："你肯定会玩的。"结果我真的玩了，原因很简单，因为轮到我做游戏的攻略。

原本只是想根据以往多次通关的经验，以完成攻略任务为目的草草将游戏过一遍的，谁知玩着玩着却发现游戏过程并不像想象的那么乏味，甚至可以说有不少小惊喜。

更值得研究

排除复刻的原因，如果以前你问我在早期的《FF》中最不想重新玩的是哪一作，我想我应该还是会选择《FFIV》。因为就个人认为，《FFIV》的系统相对其他作品来说显得过于单调，值得反复玩味的成分不多。不过如果你现在再问我同样的问题，也许我的答案会有所改变，而促成这种改变的最主要原因，就是NDS版中"能力继承系统"(デカントアイテム)的加入。

"能力继承系统"顾名思义，就是由队伍中的同伴来继承离队角色能力的系统。获得能力继承道具的途径有很多，除了小部分会在剧情中固定得到之外，其他的都要满足特定的条件或者在特定地点获得。比如要想获得某个同伴留下的更为强力的能力继承道具，就要在其离队前，对其使用一定数量的其他能力继承道具。在能力继承道具数量有限的情况下，如何舍卒保车显得至关重要。不同能力继承道具的搭配组合也是一门学问，举个例子，让前卫型角色学会"カウンター"技能的话，在战斗中该角色遭到攻击时就会以设定在指令栏最上方的指令来反击敌人，如果在此基础上再让该角色学会"ひきつける"来吸引敌人火力，那么前卫就可以有效地封锁敌人的进攻。根据所学能力的不同，角色可以发挥出截然不同的价值，而战斗也会因此衍生出更多变数，这使原作中相对单一的战斗系统绽放出了更多色彩。

能力继承系统还有一个值得研究的地方，那就是它并不仅仅能让角色学会各种技能，甚至还对角色各项能力参数的培养起到了关键作用。当同伴的等级上升到70级以后，其指令栏中指令的搭配将会对升级时能力参数的提高产生影响，比如装备有"あんこく"的话升级时可以使力和体力的成长额外加1，装备"しょうかん"的话可以使知性和精神额外加1等等。要想在后期培养出能力参数超强角色，不注意能力的搭配以及指令的组合是根本无从谈起的。

小改动带来大变化

除了新系统的引入外，NDS



▲游戏的画面进行了完全3D化，事件场面的表现力大幅提升。


▲同伴的相关信息都被搬到了下屏，看上去更为直观。

版《FF IV》中一些小细节的改动也让人颇感欣慰。其中最为体贴玩家的自然要数NDS下屏显示地图的设定了，这对容易迷路的玩家来说实在是非常方便。不仅如此，在迷宫中进行冒险时还加入了踏破率的设定，如果能使某个版面的踏破率达到100%，还可以得到道具作为奖励，将游戏中的所有地图全部踏破之后还可以得到提高获得稀有物品几率的能力继承道具“トレジャーハント”，这就大大鼓励了玩家走遍迷宫的每一个角落。自动战斗模式的加入也为玩家提供了新的选择，玩家可以在战斗中通过简单的按键来切换自动战斗和手动战斗，如果事先给角色们确定的行动方式合适的话，那种一气呵成解决战斗的感觉是非常爽快的。（不过游戏的整体难度偏高，所以对同伴的能力没有信心的玩家估计很少会用到这个设定。）

游戏中某些技能的作用也发生了变更，大部分变得更加好用，如罗莎的“いのり”、吟游诗人基尔巴特的“うたう”在NDS版中的实用性都比原来高了很多。另外，游戏中某些BOSS攻击方式的变化也给战斗带来了新的思路，当自信满满地准备用以前的老套路去对付BOSS的时候，却发现以前的经验已经不再奏效，相信不少老玩家初玩NDS版时和笔者一样都有过突然乱了阵脚的经历吧。（笑）语音的加入也算是本作带给玩家的一个小小惊喜，游戏的声优阵容还是颇为强大的。完全重制的3D画面配以声优们的演出，使得剧情的演出效果比起之前的版本有了极大幅度的提高。不过配音的加入也有一个“不良”后果，那就是游戏中无法为角色改名了，这也导致了“取名威”（ネミングウェイ）这个角色在本作中作用的改变……


▲幻兽波卡奇的育成包括了数个小游戏，其中甚至还有“脑白金”类的算术题。

美中不足

NDS版《FF IV》中的变更点大多还是挺合理的，不过也有一些地方个人并不是很满意。作为最晚出的一个版本，游戏中并没有保留之前GBA版新加入的要素，比如变更最终队伍中的同伴、追加迷宫等等，让人感到有些遗憾。而最令笔者不满意的还要数游戏的音乐，这里说的并不是音质（因为就算NDS版音源不佳，也可以在OST中寻找慰藉），而是编曲。一些原本舒缓的曲子，如“少女リディア”在重新编曲后很难感觉到以前那种恬静中夹杂的淡淡忧伤，而以“トロイア国”为代表的不少经典曲目在重新编曲后好听程度也大幅下降。当然，关于音乐方面的不满意只是个人看法，每个人的口味不一样，也许你会觉得重新编曲后的更好听也说不定。

Square Enix去年推出的作品不少，不过笔者最喜欢的既不是《CCFF VII》、《FFTA2》等名门之后，也不是《DQ IV》、《FF IV》等经典复刻（虽然这两作复刻得都不错），而是完全原创的《美妙世界》。相信大家已经猜到我想说什么了，是的，现在的SE太需要原创作品来支持了。复刻经典固然会引


▲能力继承系统的加入为游戏的系统部分增色不少。

起部分玩家的共鸣，但过度地翻炒迟早会令人生厌，身为日本顶级游戏厂商的Square Enix应该不会不明白这个道理。相比《FFT狮子战争》等的粗糙复刻，NDS版《FF IV》的总体表现还是非常出色的，甚至笔者在通关之后还有继续进行多周目的冲动。不过话说回来，它毕竟只是一款包裹着漂亮外衣的复刻作品，而且是一款在16年间复刻了4次的作品，带给玩家的新鲜感是远远无法和新游戏相比的。

我们喜欢怀旧，但不能一直将眼光放在过去，我们也需要呼吸新的空气。希望在不久的将来，我们能看到更多类似于《美妙世界》、《西格玛倍音》等来自于SE的原创作品出现吧。（最后神棍地猜测一下，手机版的《FF IV THE ATER 月之归还》移植NDS是迟早的事情……）







本次要为大家推荐的游戏是从PSN下载的音乐游戏《音乐节拍》，虽然游戏的完成度还有待进一步提高，但某些设定确实称得上具有革命性。从本辑开始，我们的"掌机黄金眼"会以新装上阵，如果读者们对改版后的"掌机黄金眼"有建议和意见，欢迎来信告诉我们。

音乐节拍

Beats

MSD（235Mb）■SCEE■MUG■2007年11月20日■1～4人■无对应周边

PSP

本作是一款以PSN付费下载形式发售的音乐游戏，游戏支持自行导入MP3音乐文件，并能随机生成可供演奏的曲谱。

宇轩：作为一款概念性的音乐游戏，《音乐节拍》实现了大部分玩家梦寐以求的功能。超多个性化的自定义主题再加上绚丽夺目的视觉效果，对于注重个性的玩家们来说十分具有吸引力。不过本作的一些缺点也不容忽视，比如随机生成曲谱的精准程度无法与正规音乐游戏相比，多人联机时不支持自定义歌曲等等。推荐

乌多：与众多出色的音乐游戏相比，本作的总体素质只能算是差强人意，过于华丽的特效有时反而会给玩家造成困扰。游戏最大的魅力在于可以随意放入自己喜欢的歌曲，能够选择爱歌进行游戏是诸多音乐游戏爱好者梦寐以求的。可惜的是，很多歌曲的按键时机和音乐节拍完全对不上，大大减少了游戏的乐趣。

乌修：自选音乐的MUG这点子听起来不错，但准确对上节拍却是个问题，本作在这方面做得还不错。但游戏的语言识别很有问题，日文中文歌曲如果不改名就会显示一堆乱码。而分数累积计算、无收集奖励要素等使得本作更像个音乐播放软件。即便如此，当自己所选的歌曲和游戏达到同步高潮时，那种感觉也还是蛮好的。推荐

少年僵尸 异形侵略

Teenage Zombies: Invasion of the Alien Brain Thingys!

卡片（512Mb）■Ignition■ACT■2008年4月15日■1人■无对应周边

NDS

本作是一款具有美式漫画风格的动作解谜游戏，玩家要操纵3名身怀绝技的少年僵尸，与入侵地球的外星人展开斗争。

软件王：游戏画面简陋，音乐也很单调，相信没几个人会喜欢玩这样的游戏。利用角色的不同能力来闯关的创意不错，但实际过程过于单调，使得游戏性大打折扣。游戏手感很奇特，僵硬的操作倒是蛮符合僵尸的特点。个人认为本作最吸引人的部分在于那些滑稽粗俗的元素，主角的造型和动作有时会让人忍俊不禁。

盲先知：一款风格很诡异的游戏，音乐与画面充满了美式漫画的风格。本作中利用各人物能力解谜的设定非常有意思，各种匪夷所思的能力与同样奇怪的谜题贴合得很紧密，但是这不能掩盖人物动作太少，战斗系统简单的缺点。本作的画面略显简陋，手感也有些生涩，不过游戏中的各种迷你游戏都很有趣。

扫纹：以僵尸的不死之身来对抗入侵的异形，虽然游戏的主题还算新颖，但是实际的素质却差强人意。先不说那近似于杂音的背景音乐，三位主角缓慢的动作就已让人提不起兴趣。虽然是一款横版动作游戏，不过每个关卡中的谜题需要利用各位主角的特殊能力来解开还有点意思，也可以说这是游戏惟一的亮点。

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别，26～24分为"热血推荐"级别，"黄金珍藏"级别以下的游戏，如点评中有"推荐"字样则代表编辑个人推荐。

逆転検事

文 雷伊　美编 咕噜

“《逆转》系列”首款外传公布！这次的主人公是御剑怜侍！

逆转检察官

逆转检事			
NDS			
Capcom	AVG	发售日未定	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

今年2月份，Capcom方面透露了在4月举行的《逆转裁判》交响音乐会上将会有出人意料的消息公开，该项目被命名为“NEW逆转NOT裁判”。最近，这款“不是‘裁判’的《逆转》新作”终于呈现在了玩家眼前，它就是我们现在所看到的《逆转检察官》。

《逆转检察官》是“《逆转》系列”的首款外传作品，这次玩家将要扮演的既不是成步堂龙一，也不是王泥喜法介，而是在系列前三作中有着超高人气的检察官御剑怜侍。从目前公布的人物图中我们可以发现，这次的人物设定不再是4代的涂和也，而是重新起用了系列第二第三作的岩元辰郎，这对于系列的老玩家来说实在是一个绝好的消息！不过，本作也有令人略感遗憾的地方，那就是“《逆转》系列”的生父巧舟先生并没有参与本作的制作（也许是在忙着制作《逆转5》？）。缺乏巧舟指点江山的这款作品能不能保持“《逆转》系列”一贯的高水准呢？相信答案是肯定的，因为《逆转》从来没有让我们失望过。

御剑怜侍

对成步堂龙一来说，既是好对手，又是好朋友的天才检察官。由于少年时代的某次经历，他一直对犯罪现象深恶痛绝。他曾经是一位为了给被告定罪而不择手段的冷血检察官，不过最近行事作风开始转变，变得更加追求事情的真相。在本作中，他被卷入了某起事件，并为追求事件的真相而四处奔走。



▲游戏下屏的菜单风格和NDS版的前几作差别不大。



▲御剑和丝锯这对经典的二人组在本作中终于翻身做了主人。

角色可由玩家亲手操作

本作的游戏类型不再是以往的“法庭战斗”，而是一款正统的推理游戏。与系列之前的作品相比，本作最大的变化就是游戏中的角色可以由玩家亲手操作了。为了寻求事件的真相，玩家要亲手操作御剑怜侍往来于各个场所之间。



▼▶可以亲手操作角色在场景间移动的这种设定，别说在《逆转》以往的作品中，就算是在其他正统的推理游戏中也是很少见到的。

▲上屏中跑动起来的御剑，乍一看还真有点不习惯。

丝锯圭介

所辖警署的刑警，负责杀人事件的初步调查。和御剑检察官之间有着深厚的信赖关系。为人大大咧咧，有事没事经常傻笑。身边的人都叫他丝锯刑警。

在各个场所进行调查

御剑怜侍和丝锯圭介为了调查事件的真相，必须前往各种各样的场所。从目前公布的背景设定图中，我们可以发现游戏中有着类似酒吧、股票交易所一样的场景。在这些地方究竟会发生怎样的故事呢？真是令人期待。



▲房间里摆放着多台电脑，上方还挂着个大屏幕，看起来像是在股票交易所中。



◀ 在画面中可以看到钢琴和吧台，这个场景应该是在酒吧中。

找出事情的真相

找出隐藏在案发现场的可疑点、对角色进行取证调查，这些系列以往作品中就有的游戏方式在本作中也将得到保留。当然，本作中也会加入不少关于搜查与推理的新系统，不过具体内容目前还不明朗，请期待我们的续报。



▲调查案发现场时的界面和以往相同，应该会同时对应触控和按键两种操作吧。



▲在凶杀现场发现的拔钉器上，只有把手部分沾有血迹，这看起来很可疑啊。

充满个性的登场角色

性格各异的角色一直是“《逆转》系列”的魅力之一，本作中同样会有数量众多的角色登场，并且角色在画面中将会有各种丰富的动作。由于是第一报的关系，目前正式公布的就只有御剑和丝锯两名主要角色，相信随着情报的进一步公开，会有更多的角色呈现在我们面前。



■尚未正式公布角色的草图，他的鼻子让人想起了3代中的某人。



◀在询问的时候，上屏的左右两边将会显示人物的半身像，这也是以往没有的设定。

敬请期待续报！

海格力斯的荣光 魂之证明

ヘラクレスの栄光 魂の证明

NDS				
	Nintendo	RPG	发售日未定	日版
	1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

文 宇轩 美编 澄香

ヘラクレスの栄光®

魂の証明

去年10月，任天堂发表了一款神秘的RPG新作。现在，我们终于知道它的正体就是这款《海格力斯的荣光 魂之证明》。游戏的故事背景被设定为远古时代，拥有不死之力的少年为了寻找自己的过去而踏上了冒险的旅途。听起来很传统是么？那么就让我们来看看实际游戏画面吧。

以神话为题材的正统RPG！



◀战斗是以普通回合制的形式来进行的。

▶大地图画面，看起来本作的冒险舞台还是相当广阔的。

▶本作的移动和其他操作都可以用触控笔来完成。

主人公

拥有不死之身的少年。在失去记忆的状态下漂流到了一个小岛上。

洛可斯

在海岸边与主人公相遇的少女，为了探求自身不死的原因而开始了旅行。

《海格力斯的荣光 魂之证明》是一个讲述神与人以及神和人之间诞生的“英雄”的故事。身分不明的主人公漂流到了一个小岛上，一切就从这里开始了。

与洛可斯的相会

漂流到克雷塔岛岸边的主人公失去了关于过去的一切记忆。在这里，他遇到了正在被士兵追捕的洛可斯。慌乱中，走投无路的主人公和洛可斯双双掉下了悬崖……

拥有不死的身躯



▶从悬崖上摔落的主人公发现自己并没有就此死去，而洛可斯也安然无恙。从她口中得知，他们都拥有不死之力。



▶洛可斯为了寻找自己不死的原因，和主人公一起踏上了冒险的旅途。



5人参与的战斗！

在野外冒险的时候，主人公们就会随机遇到战斗。战斗时以回合制的形式来进行。通常攻击、魔法攻击、防御、使用道具等指令都和正统RPG没什么两样。最多可以5人同时参加战斗。





◀活用上下两个画面，可以很清楚地了解到当前战场的情况。

特技使战斗更加有利

在特定的条件下，主人公们会自动发动各种特技。比如受到攻击后的反击或者是对濒死敌人进行追加攻击等等。在回合制的战斗中，发动这些特技对我方非常有利。



▲在敌人虚弱的时候自动给予致命一击。

追加伤害！



魔法强化！

通过消耗MP发动的魔法在本作中可以进行临时的强化。只要在发动时按照画面提示使用触控笔进行操作即可。比如图中所示的魔法就必须在魔法阵出现时使用触控笔连点画面的中央，点击次数越多，魔法攻击也就越强。在玩家不便使用触控笔时，还能将此步骤交予系统来自动完成，不过效果如何就无法得知了。



◀在发动魔法阵时连点画面中央。

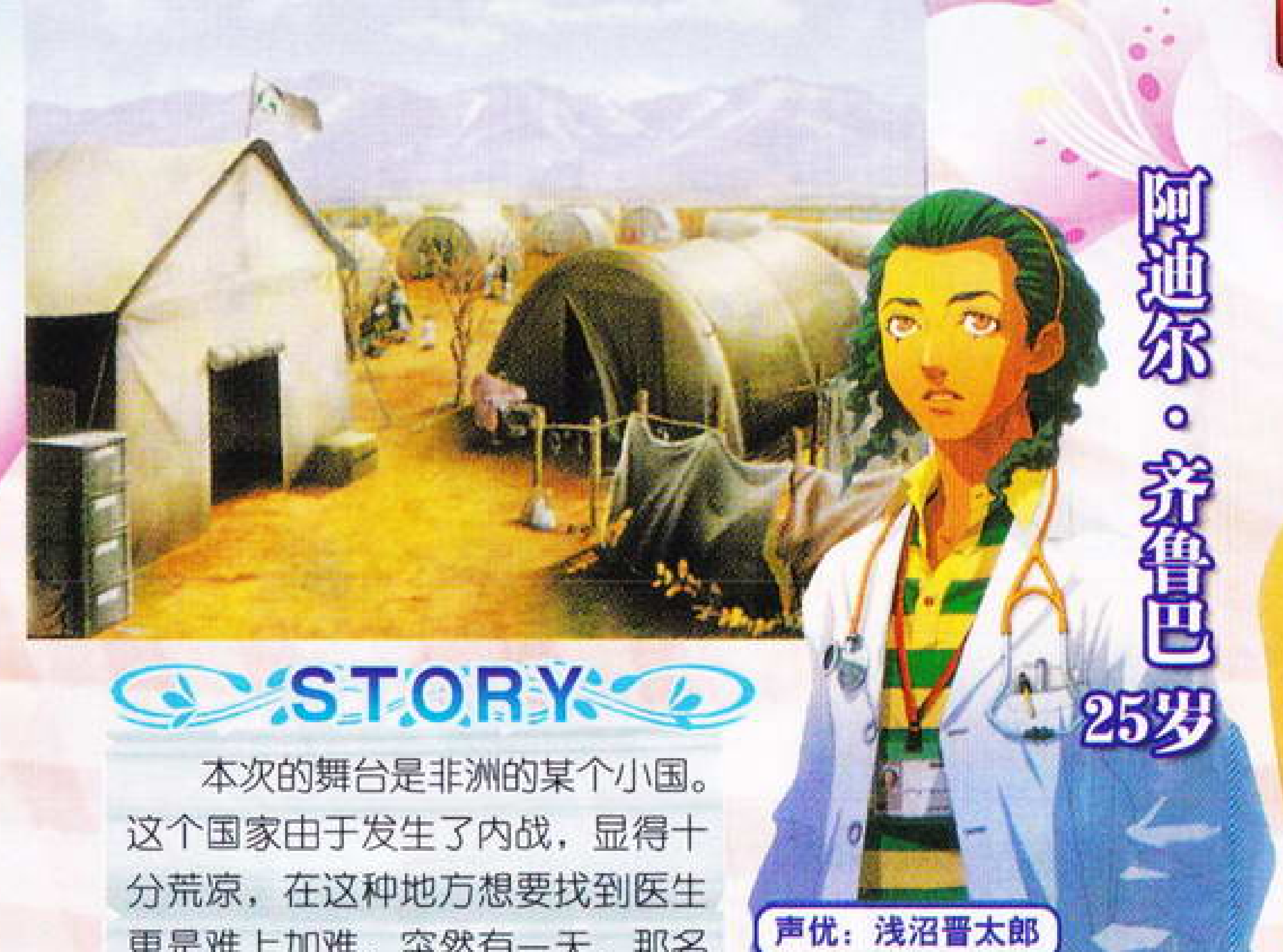


▶发动魔法时会有华丽的演出效果，强化后的魔法演出效果会不会有所改变呢？

修基恩

主人公与洛可斯在码头遇到的不死之男。同样为了寻找自身不死之谜而加入了队伍。


“《超执刀》系列”一向以超高的难度和丰富的系统受到许多玩家的喜爱，而我们现在看到的是该系列最新正统续作《救急救命 超执刀2》。从公布的情报来看，本作虽然采用了一代的基本系统，但细节上却有了诸多改变，更加入了大量新要素。本次的报道将对游戏的手术系统进行详细介绍，感兴趣的朋友千万别错过！
文 雷伊
美编 小鱼仔
经过三年的时间，主人公和助手安洁都变得更加成熟。
救急救命 超执刀2
救急救命 カドゥケウス2
NDS
Atlus
ACT
预定2008年8月7日
日版
1人
容量未定
5229日元
对应周边未定
天才外科医生即将面临新的挑战！
よし、術式開始だ！
主人公所属的医疗团体『超执刀』究竟是？
“超执刀”在一般市民的眼中只是一家为研究疑难杂症而设立的医疗机关。其实“超执刀”是为了和医疗恐怖分子及致命传染病战斗而成立的特务机关。
月森孝介
29岁
声优：近藤孝行
前作中拯救了世界的天才外科医生，如今为了研究非洲出现的怪病，留在难民帐篷中工作。
利根川安洁
24岁
声优：川澄绫子
拥有“特殊手术护士”资格证的优秀护士，是月森的得力助手。这次，她和月森一同来到了非洲。
救急救命
カドゥケウス2



阿迪尔·齐鲁巴 25岁

西露比娅·瓦雷恩巴古 27岁

STORY

本次的舞台是非洲的某个小国。这个国家由于发生了内战，显得十分荒凉，在这种地方想要找到医生更是难上加难。突然有一天，那名曾经拯救了世界的医生出现在人们眼前……

声优：浅沼晋太郎

出生于非洲的外科医生，刚进修完医科的他是个名副其实的新人。阿迪尔的弟弟死于疫病，至今他还未能从丧弟的痛苦中走出来。

声优：能登麻美子

难民帐篷区的一名心理医生。为了安抚在内战中心灵受到伤害的人们，她专程从美国赶往此地。

本作的新要素CHECK！

虽然本作的基本系统与前作没有太大差别，不过新要素可不少。右边是本次公布的新要素。

- 能够自由选择难度
- 增加新手术、新道具
- 手术中将会利用到麦克风

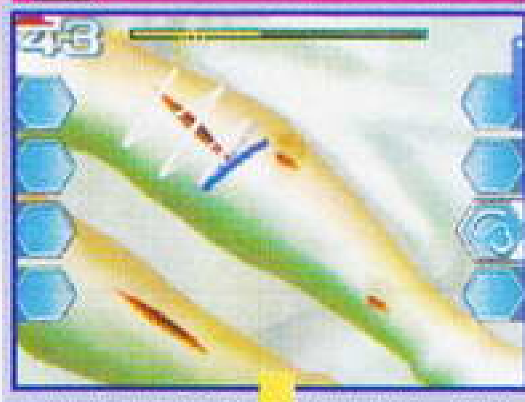
手术流程

使用触控笔为伤患进行手术吧！

手术中的意外事件？

手术中也许会出现突发状况，如病人的病情突然恶化、出现新的病等等。

1 治疗脚部的裂伤



▲首先用触控笔操作"针线"，将伤口缝合。



▶缝合结束后，涂上药膏。如果只是小伤的话，涂完药膏手术就结束了。

2 治疗复杂的骨伤

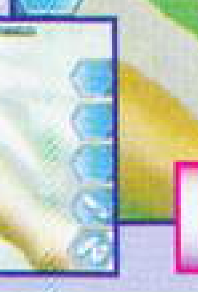


▼切开脚部，将插在肉中的骨头逐个拔出。



◀碎骨回收完毕后，将它们重新组合起来。

3 绑上绷带



4 手术结束



以"神医"为目标，努力吧！

玩家在手术过程中的一举一动都将影响最终的评价，要想成为"神医"需要经过长久的磨练。



三国志大战·天

三国志大战·天

NDS			
SEGA	SLG	预定2008年夏	日版
1～2人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 胧月

美编 小鱼仔

三国志大戰 天

计略与卡片，火热的三国战场再度白热化！

街机上人气高昂的“《三国志大战》系列”又将登陆NDS平台了。2007年的1月底，初代《三国志大战》就已经在NDS上与大家见面，丰富的卡片和充满策略性的战斗系统获得了不错的口碑。这次的NDS版依然由街机移植而来，不过SEGA公司诚意十足地直接跳过2代，以街机最新一作《三国志大战3》为基础制作了这款《天》。除了保留街机版的优秀系统外，本作还另外追加了NDS独有的原创模式，就让我们先来看看游戏的情报吧！

《三国志大战》是什么？

对于没有尝试过前作的玩家来说，《三国志大战》可谓非常另类。这款融合TAB、SLG、RTS等多种类型的游戏既有充满战略性的攻城掠池，也有大量精美卡片的收集要素。玩家要将数枚代表武将的卡片在棋盘上移动，指挥他们与敌将交战，最终攻陷对方的主城。根据武将的能力和兵种的不同，系统允许玩家组合出多彩的战术，研究性极高。



界面变更，与街机版更为统一！



NDS版前作《三国志大战DS》采用了将主机竖立的操作界面，这次厂商对其进行了重置，恢复为传统的上下双屏界面，与街机版更为贴近。

运筹帷幄，逐鹿中原

本作的基本玩法是用触控笔在下屏移动武将卡，整体流程和街机版没有太大差别。而对比前作《三国志大战DS》，本作增加了军师卡、奥义槽等充满魅力的新要素，先跟随游戏画面来了解一下本作的基本规则吧。



▶点击下屏的武将卡后，上屏战场中的相应武将就会做出反应，画面也会以该武将为中心。根据战况的不同谨慎行动吧。

◀武将拥有各自的计略，当士气槽储蓄到一定值就能发动计略了。





▲武将在使用计略时会有华丽的特写动画。

计略的演出效果大幅进化





基本规则

首先，玩家要把手中持有的武将卡组合成卡组，每张武将卡都会消耗一定的资源，卡组中的武将卡占据的总资源不得超过8。对战时首先把要把卡组内的武将配置在下屏的棋盘上，然后才能打响战斗。武将卡分为骑兵、弓兵、枪兵三种兵种，呈互相克制的关系。利用这种兵种克制来削弱对方的兵力，以达到摧毁对方城池的目的。

画面一览

1.己方城池的耐久槽：减少到0即会判为我方失败
2.战斗剩余时间
3.敌方城池的耐久槽：该槽减少到0即会判为我方胜利
4.迷你地图：能够确认战场整体状况的地图
5.计略：当前选择武将的计略名称
6.奥义：军师的奥义，战斗中仅限使用一回
7.士气槽：使用计略所必须消耗的槽，随着时间而增长
8.奥义槽：不同残量下对应的效果各有差别，随着时间而增长
9.当前选择的武将
10.卡组内武将的资料
11.登陆好的军师
12.奥义按钮：点击该钮发动奥义
13.镜头地图：变更上屏的镜头视角
14.计略锁定按钮：把预定使用的计略固定到选择武将的身上
15.计略按钮：发动计略
16.盘面：点击这里操作武将



大合奏！バンドブラザーズDX

文 宇轩 美编 澄香

大合奏！兄弟乐队 DX

大合奏！バンドブラザーズ DX

NDS	Nintendo	MUG	预定2008年6月26日	日版
	1~8人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

NDS首发人气音乐游戏《大合奏！兄弟乐队》的续作即将推出。相比起《应援团》这种另类的作品，《大合奏》便显得"正统"得多。如果喜欢音乐游戏的你还不了解这个系列的优秀之处，那么看完这篇前线，你一定会像本人一样，对本作抱有不小的期待吧。

汀汀·巴特

芭芭拉的弟弟，一直跟随着姐姐在其店内打工。是一个很可爱的角色。

波奇·戴丝

长相奇怪的婴儿死神，平时居住在店里。不过本作他貌似没有多少出场机会。

芭芭拉·巴特

当地惟一一家GB音乐店的店长，每一位玩家一开始都必须和她签定一份协约。



歌曲模式能够让玩家从设定好的曲谱中选一种乐器进行演奏。演奏方法和前作基本相同，也是依靠十字键和A、B、X、Y四个按键进行组合，在高级模式下还将加入L和R两个按键。

▲演奏时所能使用的乐器比前作大幅增加，种类达到了惊人的50种以上。

◀本作共有歌曲、演奏和作曲三个主要模式。



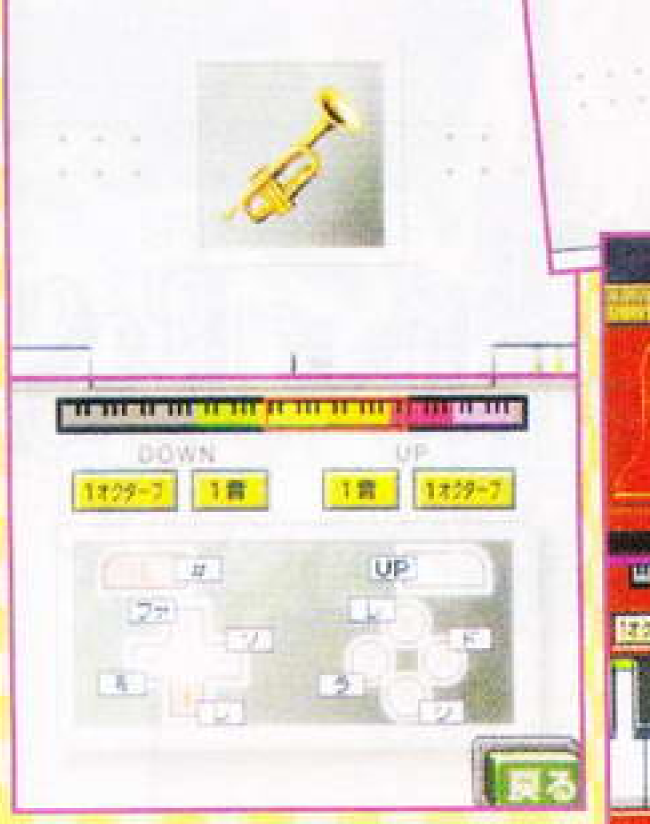
意想不到的乐器？

◀还有一些特殊的乐器也会加入到游戏当中，比如FC……



不一样的乐器演奏！

本作的演奏模式支持在50种乐器中任选一种进行即兴演奏。在该模式下，也可以支持最多8人同时联机对战。



▲所有乐器皆可采用普通按键方式进行即兴演奏。





触摸演奏模式！

▲钢琴、架子鼓等特殊乐器还可以采用触摸模拟的方式进行演奏。

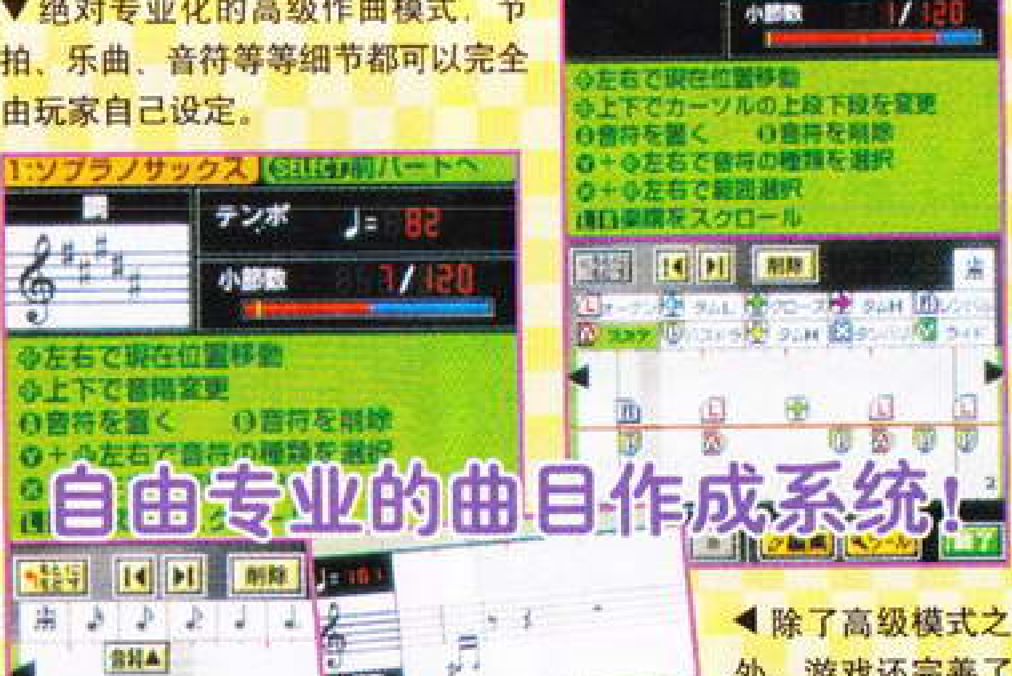
▲在吉他的触摸模式下，十字键用于切换音高，下屏则用于扫弦发音。

本作新增加的触摸演奏模式灵活运用了NDS触摸屏的特性，既可用于即兴演奏，也可以拿来弹奏正式的曲谱。



本作依然可以使用5线谱进行正统的乐曲创作，稍微懂一点乐理知识的人都可以轻松地掌握。自己谱写的乐曲可以通过无线传输的方式与朋友进行交换，新一代的作曲家也许就在这里诞生了哦！

▼绝对专业化的高级作曲模式，节拍、乐曲、音符等等细节都可以完全由玩家自己设定。



自由专业的曲目作成系统！

◀除了高级模式之外，游戏还完善了面向新手的哼歌模式，只要对着麦克哼出曲调，游戏便会自动识别并转换为5线谱保存。

已公开收录曲目一览

曲名	作者
命运交响曲	贝多芬
オーラリー	波尔顿
エリーゼのために	贝多芬
ユーモレスク	德沃夏克
威风堂々	艾尔加
白鸟の湖	巴赫
交响曲第40番第1乐章	莫扎特
展览会の绘	穆索斯基
新世界から第4乐章	德沃夏克
シチリアーノ	福莱
くるみ割り人形	柴科夫斯基
别れの曲	肖邦
爱の梦 第三番	李斯特
美しく青きドナウ	小约翰斯特劳斯
凯旋进行曲	威尔第
フニクリ・フニクラ	丹礼
春の海	宫城道雄
モルダウ	斯梅塔娜
バッハのメヌエット	巴赫
ます	萧伯特
夜想曲 第二番	肖邦
G线上のアリア	巴赫
ピアノ・ソナ 第十一番 トルコ行曲	莫扎特
アルルの女 第二组曲	原曲作曲・比才
悲怆 第二乐章	贝多芬
野ばらに寄す	麦克道威尔

追加曲目下载

本作支持官方追加曲目的Wi-Fi无线网络下载。预计可下载曲目将超过200首以上！其中包括流行歌曲、古典音乐、动漫游戏等数大类，这个功能的加入无疑大大延长了游戏的寿命，实在是令人期待不已啊。



不知道本作有没有被各位玩家遗忘了，上次报道还是半年前的第75辑。玩家要操作阿妮丝潜入魔王的城堡，运用道具解开各种谜题，最终偷出魔王的财宝。

文 胧月
美编 小鱼仔

盗贼皇女

スティールプリンセス 盗贼皇女				
NDS	MMV	A・RPG	预定2008年7月13日	日版
	1人	5040日元	容量未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.75 P36

角色回顾

阿妮丝

CV：井上麻里奈

受命救回被魔王掳走的王子，和业已灭亡国家的公主名字相同，但究竟是不是同一个人目前尚未确定。

库库莉



CV：福圆美里

王国里的国宝级精灵，性格认真，是阿妮丝冒险途中的最佳伙伴。

吉鲁



CV：绿川光

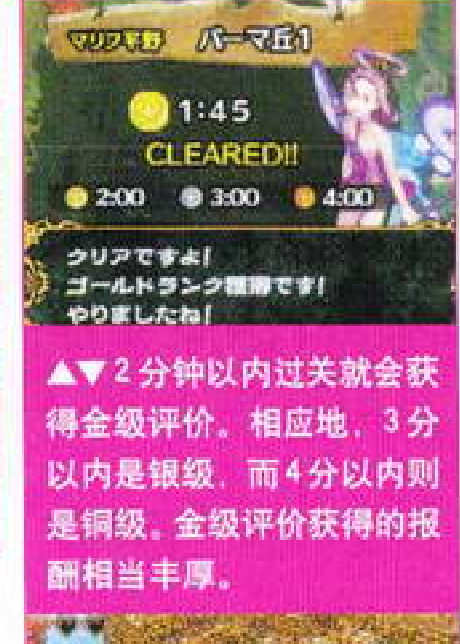
有名的财宝猎人，家境其实相当富有，财宝猎人的工作对于他来说更像是一种爱好。

关卡总数140以上，多种要素令你欲罢不能

阿妮丝可以在6个世界里冒险，而这6个世界拥有140个以上的关卡。玩家能根据自己的操作习惯使用按键或触控笔来操作阿妮丝的行动，在关卡里尽兴玩耍。每个关卡还包含了分支路线，让可探索区域得到进一步的延伸。系统会根据玩家的破关时间来给予档次不同的奖励，可见TIME ATTACK也会成为游戏的一大挑战性玩法。

▼右上角漂浮的石板和右端的光球是关卡的不同分支。





▲▼2分钟以内过关就会获得金级评价。相应地，3分以内是银级，而4分以内则是铜级。金级评价获得的报酬相当丰厚。



王子和财宝，都是我的！

虽说阿妮丝奉命夺回王子，不过她的最主要目的还是那些财宝。这些财宝往往隐藏在关卡的小角落，看到可疑的地方一定要调查一番，不然很可能漏掉好东西。收集到的财宝可用来装饰阿妮丝的盗贼基地，也可用来购入特殊道具。把这些特殊道具配置在关卡中，就能创造出自己的原创关卡，并通过NDS的无线通信功能发送给朋友挑战。



必要道具都在关卡中

阿妮丝的基本装备只有一条鞭子，能攻击敌人或缠住各种地形以方便移动。除此之外，其他的重要过关道具都得在现地寻找。需要注意的是阿妮丝身上只能携带一种道具，如果遇到了鞭子无法应付的敌人，就需要在关卡内找到有效的特定武器，将鞭子换下再次应战。该系统听上去较为繁琐，不过游戏也因此变得更为有趣。

◀当遇到枪无法应对的怪物时，不妨换上剑再试试。

日本一新公布的这款游戏题材较为新颖，主人公在游戏开始便一命呜呼，化成幽灵调查死神之谜的真相。作为幽灵无法直接与他人交流，主人公只能凭依到各个活人的身上，从多方面逼近最终事实。贴合标题中的“轮回”一词，游戏在一周目没有解决的谜题，可以通过在二周目、三周目中改变凭依对象来一一攻克，是一款耐玩度颇高的游戏。

不断凭依探究事件的真相



■主人公和死神对视之后立即死去，死神到底出于何种目的而要在王国内散播疾病呢？

■魂魄依然留在世间的威廉开始凭依到各个熟人的身上，调查死神的真正身分。

■凭依成功后，视角立刻会转变到被凭依角色上。

无限轮回 梦归古城

インフィニットループ　古城が见せた梦

PSP			
日本一Software	AVG	预定2008年7月24日	日版
1人	5040日元	对应周边未定	

文 胧月　美编 小鱼仔

Story

利塞布鲁格是某处的一个小国，继该国国王去世后，原因不明的猝死病陡然在国内爆发。王子威廉在调查病因的过程中遭遇死神而失去了生命，然而他的魂魄依然留在了世间。得知猝死病的始作俑者是死神后，威廉凭依到王城中的各个人物身上，探究着死神的真相。

凭依系统

没有实体的主人公需要时常保持凭依状态，但凭依并非是以自己的人格操纵他人的身体。基本上，威廉只能以凭依对象的视角去观察周围，而无法行动。当凭依对象跟其他人交谈时，威廉就有机会转而凭依到交谈对象的身上去。

凭依 凭依 凭依
凭依到各种各样的角色上吧！


●凭依艾夏



◀凭依对象和他人说话时，就是变更凭依对象的机会了。

不变更


●继续凭依艾夏

▲▼根据自己需要情报的不同选择凭依对象是攻略游戏的要点。

●对话中

▶改变凭依对象后，威廉能获得的情报也会发生变化。

变更


●转而凭依塔奇亚娜

正义感强烈的皇太子
主人公 威廉

正义感强烈、颇有声望的皇太子。在调查猝死病的过程中因遭遇死神而死去。

登场人物

本次公布的三名女性角色都与利塞布鲁格有所关联，且都是威廉的重点凭依对象。通过她们，玩家能得知关系到事件的各种情报。


▲倾听角色们的对话，只言片语间说不定就隐藏着重要秘密。



塞蕾丝蒂娅 CV：松冈由贵

邻国的公主，性格稍稍有些软弱。她作为威廉的婚约者来访利塞布鲁格，从内心崇拜着威廉。

比奈 CV：真堂圭

利塞布鲁格王国的公主，对大人的事情很感兴趣。每当她购入了过激书刊，都会被女仆艾夏没收。

艾夏 CV：荒井静香

王国的女仆，主要职责是侍奉公主。性格温和，心地善良。惟一的缺点是有些贪吃……

▼文文静静的塞蕾丝蒂娅偶尔也会做出用手捕捉青蛙的调皮事情。



▲一个9岁的小女孩究竟会购买什么“过激”的书？

▼难道会贪吃到食人残羹的境界？



格兰特
CV：吉川浩明

王城附近的贵族，拥有自己的领地。格兰特很得先王的器重，因此说话有一定分量。不过现在家境潦倒，在贵族中的地位很低。

内乌斯
CV：麻生敬太郎

过去是战功赫赫的骑士，现今拥有宰相的地位，从先王时代起就大权在握。内乌斯极为精明，对政敌从不心慈手软。



塔奇亚娜
CV：长岛伸子

在王城内占卜的老婆婆，只有她才能看到威廉王子的灵体，并会给予各种建议。



前线狙击
英雄伝説
空の軌跡 the 3rd
ソラノキセキ the 3rd
"《空之轨迹》系列"
第三作登陆PSP！
差一点你们就都成我的猎物了。
声优 中尾良平
凯文·格拉哈姆
在前作中协助艾斯特尔的年轻神父，是管理星杯骑士团的守护骑士之一，负责缉拿教会指定的通缉对象。
如果平时关注过Falcom的官方网站或者财报，就会经常发现对PSP版"《空之轨迹》系列"的溢美之词，比如"超长卖"、"热卖程度超过预期"、"玩家满意度第一"等，看来PSP上复刻的两作《空之轨迹》成绩的确令Falcom非常满意。《3rd》登陆PSP是意料之中的事情，相信它也会延续前两作的好成绩，令Falcom喜笑颜开。
现在的我，只想支持着你，守护着你。
剧情介绍
《3rd》的故事发生在前作《SC》的半年后。在豪华客船露西塔尼亚号上执行回收任务的凯文接到了一项新的任务——前去受取在利贝尔湖发现的谜之物体"雷克尔斯方石"。凯文和他的同伴莉丝顺利完成了任务，没想到却被方石的力量带到了异世界……
▶ 神秘的黑骑士出现在凯文面前。
◀ 前作同伴提塔的母亲艾莉加回收了谜之方石，这成为了本作故事的开端。
声优 桑岛法子
莉丝·阿尔婕德
七耀教会的修女，同时也是星杯骑士团的从骑士。是凯文的青梅竹马，从小一起在同一个孤儿院中长大。兴趣是阅读圣典和吃东西。
文 雷伊
美编 澄香
英雄传说 空之轨迹 the 3rd
英雄传说 空の轨迹 the 3rd
PSP
Falcom
RPG
预定2008年7月24日
日版
1人
5040日元
对应周边未定
38

新旧角色在本作中齐聚一堂

尽管来吧！祭品们！迷惘的人们！

声优 绿川光

黑骑士

身穿黑色盔甲的谜之骑士，具有压倒性的力量，挡住了凯文等人前进的道路。隐藏在面具下的，是怎样的真面目呢？

我可是精英啊！

基尔巴特

原本是利贝尔王国海港都市卢安的市长秘书，在前作《SC》中成为了“噬身蛇”的一员，是个喜欢瞎忙活的家伙。

声优 菅沼久义

大家在一起欢笑，让人感觉不再孤独！

声优 神田朱未

艾斯特尔·布莱特

《空之轨迹FC》和《SC》的主人公，是一名游击士，在半年前解决了使世界陷入恐慌的异变。在本作中，她似乎在寻找某个人。

请不要提起那个忌讳的名字！

艾莉加·拉塞尔

艾斯特尔的同伴之一，提塔的母亲。和丈夫丹·拉塞尔一样，她也是一位杰出的研究员，在国外进行技术指导。

你们就那么想被干掉啊？

声优 西原久美子

莲

“噬身蛇”执行者中的第15号，是一位能够窃取一切情报，并且可以操作环境的特殊能力者。使用巨大的镰刀参战。

如果没有你出手相救，我到现在仍然是教授的人偶。

声优 斋贺三月

约书亚·布莱特

艾斯特尔的同伴，前两作的男主角。曾经是恐怖组织“噬身蛇”的一员，在艾斯特尔的努力下，他与过去的自己诀别，开始了新的生活。

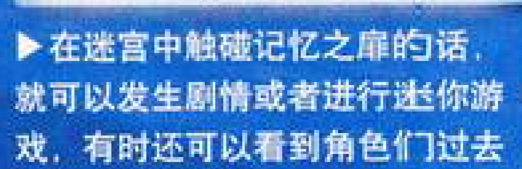
以“隐者之庭”为据点，展开新的冒险吧！

本作的舞台，是一个由谜之空间“隐者之庭”延伸开去的巨大迷宫。在迷宫中遇到敌人的话就会进入战斗。本作采用了AT(Action Time)战斗系统，角色的行动顺序会由他们的速度值高低来决定。打倒挡路的敌人，向迷宫最深处前进吧！



◀游戏的画面保持了前两作的风格。

考验玩家的迷你游戏



◀游戏中的问答题可是非常FANS向的，没玩过以前的作品很难答上来。

▶在迷宫中触碰记忆之扉的话，就可以发生剧情或者进行迷你游戏，有时还可以看到角色们过去不为人知的故事。

了解角色不为人知的故事

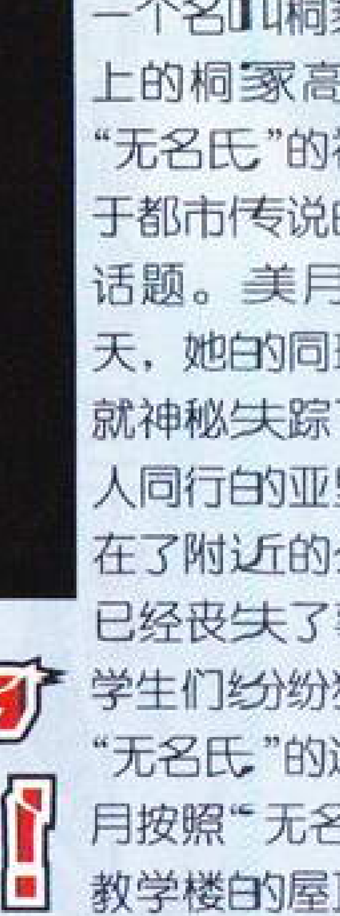




黄昏综合症 禁断都市传说

トワイライトシンドローム 禁じられた都市传说

NDS	Spike	AVG
	预定2008年7月24日	日版



黄昏时的恐怖，在NDS上复苏！

“《黄昏综合症》系列”是PS时代的知名AVG作品，讲述的是女学生们在校园中调查灵异现象的恐怖故事。本作是该系列时隔多年的完全新作，并邀请到了2007年话题电影《恐怖童谣》的导演和剧本撰写者福谷修来进行监制。游戏的基本系统和系列以往的作品差别不大，玩家需要控制三名女高中生在横向的场景中移动，去寻找潜伏在黑夜中的恐怖。手电筒、制服、学园……这些系列的代名词在NDS版中都依然健在。游戏还对应NDS的触摸操作，并且在搜查系统方面也将活用NDS的特有机能。

和副标题所描述的一样，NDS版的主题是都市传说。游戏的主人公美月刚刚搬到了一个名叫桐家的地方，在她所上的桐家高中，有个署名为“无名氏”的神秘人所发出的关于都市传说的连锁邮件形成了话题。美月转学过来还没几天，她的同班同学加奈和惠美就神秘失踪了。事发当日与两人同行的亚里沙被人发现晕倒在了附近的公园中，不过她却已经丧失了事发当时的记忆。学生们纷纷猜测两人的失踪与“无名氏”的连锁邮件有关。美月按照“无名氏”的吩咐来到了教学楼的屋顶，在那里她遇到了同样被“无名氏”的邮件召唤来的理子，并发现了已经失踪的惠美所留下的手机。根据手机的通话记录，美月和理子得知在惠美失踪前夜曾和一个叫做丽香的女子联系过，为了解开事件的真相，两人决定去寻找丽香……

（文：雷伊）



◀和以前一样，玩家依然要操作女生们在夜晚的校园中探索，左上的心拍槽也仍健在。

▶ 本作中的小游戏将利用NDS的触控笔来进行操作。



▼恐怖，就在你身边！



多卡邦之旅 友好地对抗吧

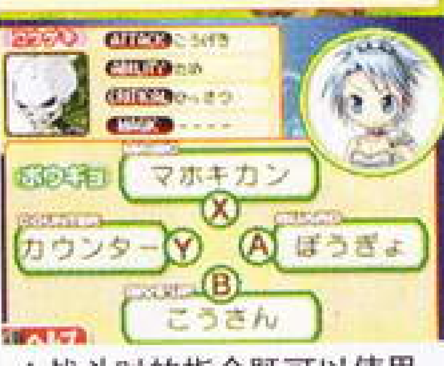
ドカポンジャーニー なかよくケンカしてこ

NDS	Sting	TAB
	预定2008年6月26日	日版

日本著名桌面游戏系列——《多卡邦》即将在NDS上登场。本作是系列第一作《多卡邦王国Ⅳ 传说的勇者们》的重制版。游戏的玩法和《大富翁》很像，不过其特色便是在传统桌面游戏的基础上加入了RPG要素，使其变得更加丰富有趣。玩家要做的就是不断强化等级，打倒控制村庄的敌人，并占领村庄。最后金钱最多或占领村庄最多的玩家便能获得胜利。本作除了单纯移植，还增加了不少新要素。比如新加入的竞争模式就能让玩家摆脱金钱的束缚，单纯以武力决定最后的胜利。多人对战是系列最有趣的地方，游戏最多支持4人同时联机对战，是互相帮助还是相互陷害，就要由玩家自己来决定了。

（文：宇轩）

破坏友情的究极桌面游戏！

▲战斗时的指令既可以使用十字键进行选择，也可以点击触摸屏发动。



▲通过转动轮盘决定移动步数，之后打倒敌人占领村庄便是系列主要的游戏方式。



▲既然有RPG元素，道具和商店就必不可少。

寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版（暂名）

ひぐらしデイブレイクポータブル

PSP	Alchemist	FTG
	预定2008年	日版

原作是PC平台文字类AVG《寒蝉鸣泣之时》的同人乱斗类游戏。从2002年龙骑士07推出《鬼隐篇》开始，《蝉鸣》的人气就一年高过一年，在Alchemist日前举办的“Alch祭2008”主题活动上，官方正式宣布将该3D乱斗游戏移植PSP平台。

本作最多支持2对2的四人联机对战，原作里的诸多角色会围绕古手神社的镇社之宝勾玉展开组队争夺战。在游戏里，角色们会手持各自擅长的武器，通过攻击、射击、冲刺和防御等组合动作，将妨碍自己得到勾玉的敌人尽数打倒。本作登场人物众多，即使作为一款FTG也不会破坏原著的世界观，想体验另类《蝉鸣》的粉丝们不妨留意一下。（文：胧月）







▲战斗场地为古手神社，究竟谁才是勾玉的最终拥有者呢？

▼礼奈的柴刀是整部《蝉鸣》中最具代表性的武器，这次将由玩家将它的恐怖发挥到极致。





▲注意礼奈身上的锁定圈，照理说圭一应该不会使用远程武器才是……

机器人总动员

WALL · E

PSP	THQ	AVG
	预定2008年5月29日	美版

本作取材自皮克斯公司(Pixar)的同名3D动画电影，故事讲述了公元2700年，由于人类对环境造成极其严重的破坏，导致地球变成了一颗垃圾星球，人类被迫离开自己的母星移居太空船。游戏的主角WALL · E是一台被派往地球清理垃圾的小机器人，随着时间的流逝，这个捡垃圾的小机器人渐渐有了自我意识，孤独的它渴望有人来陪陪自己。直到有一天一艘太空船出现在它的视野中，一个漂亮的女勘测机器人Eve来到了地球，捡垃圾的小机器人瞬间“爱”上了Eve。在实际游戏中，玩家要操纵WALL · E和Eve来完成任务，WALL · E能够做出各种各样的花式动作，从跳跃到射击可以说是样样精通，而Eve拥有的飞行能力主要用来协助WALL · E解开谜题。游戏关卡丰富多采，场景包括有地球上的垃圾处理场和宇宙空间内的飞船等。本作距离正式发售尚有一段时日，届时希望本作能给玩家带来一丝惊喜。（文：软饼干）



小机器人的爱情故事


■WALL · E的造型有点像“霹雳五号”。


■借助Eve的尖端技术来解开谜题。


■太空站内到处都是希奇古怪的按键开关。

铁人

Iron Man

PSP	SEGA	ACT
	预定2008年5月2日	美版



钢铁英雄火爆登场！

世嘉近日公布了由电影改编的同名动作游戏——《铁人》，游戏中的铁人与电影中的造型一致，铁人Tony Stark身穿自己研制的“动力装甲”，具有刀枪不惧、飞天入地的能力。本作的武器系统极富科幻元素，通过掌心发射的镭射脉冲和胸口的激光炮足以使铁人轻松应对各种外来的打击力量。武器和装备拥有经验值和升级的设定，从游戏初期粗糙的铁皮人造型到后来的金红色相间的完美装甲，玩家可以随游戏进度不断地强化和改造铁人。PSP版本作的操作方式与家用机版几乎一致，只是按键位置有所区别，铁人的行动方式和其他第三人称动作游戏相类似。在执行任务的时候，铁人除了要面对各种常规武器外，还会遭遇各种巨型兵器，比如在某个关卡内遇到的重型坦克，数量繁多的火炮和五花八门的电子干扰设备会对铁人造成致命的威胁。本作中加入了QTE系统，在危机时刻按照提示按下指定的按键便能化险为夷。衷心希望本作能打响今年电影改编游戏的第一炮，我们拭目以待吧。（文：软饼干）


■游戏初期的铁人造型比较简陋。


■华丽的空中急速飞行是铁人的拿手好戏。


■利用胸口的激光炮锁定地面目标。



著名恋爱游戏作品在PSP上复活！

三上智也是澄空学园一名17岁的高中生。由于意外事故，从小青梅竹马的恋人彩花不幸去世。虽然在朋友面前，智也依然强颜欢笑，但他的内心却一直无法从彩花去世的阴影中走出来，人生和未来似乎失去了意义。面对同为青梅竹马的唯笑和澄空学园中的另外5名女孩，他会做出怎样的选择呢？

《秋之回忆》是日本Kid公司99年在PC上发行的一款著名恋爱AVG。其贴近生活的校园恋爱故事受到了玩家们的广泛好评。由代理公司汉化引进后，其在国内也掀起不小的波澜，其知名度可与《心跳回忆》等作品相提并论。Kid公司重组之后，这款经典AVG也即将在PSP上复活。官方宣称，诸多新要素的加入让本作不仅仅只是“移植”这么简单，背景音乐和部分CG也将会进行重新制作。离游戏的发售日也不远了，就让我们一起期待吧。

（文：宇轩）



◀澄空学园前的坡道，是主人公前往学校的必经之路。

▶《秋之回忆》的音乐一向广受好评，音乐欣赏模式自然不能少。



◀存档界面经过了大幅改进，能显示更加详细的资料。



在炎炎的夏日，主人公伊波健结识了酷爱钢琴的少女白河萤。由于父亲一直忙于出差的工作，留下了他一个人住在名为“朝风庄”的公寓里。日子一天天地过去，渐渐地，两人之间的感情发生了微妙的变化。是继续维护这份情感，还是重新开始一段新的恋情？这种摇摆不定的想法逐渐在伊波健的心中开始萌生……

《秋之回忆》受到广泛好评之后，Kid公司又推出了续作《秋之回忆2nd》。本作继承了前作“思念”的主题，并加入了一些除恋爱之外的新的故事元素。其高素质的剧本、音乐和人设让本作被大部分玩家冠以了“系列巅峰”的称号。和初代相同，本作也即将在增加大量新要素后发售PSP版。“雨，什么时候会停？”这句看似普通却充满了深意的话就留给玩家们在玩过游戏后自行体会吧。

（文：宇轩）



▲和普通恋爱AVG不同，白河萤一上来就被设定为主人公的恋人。

▶两作的系统菜单基本上是相同的。

雨，什么时候才会停？



◀在出现选项的时候，选项右边比原版新增加了一个有趣的表情。这是一种提示么？

勋章属谁

掌机上的重点精锐部队报告书

专题企划 FEATURES 文 菜马hmzcyh 编 盲先知 美编 紫枫

话说从游戏诞生之日开始，就一直有很多游戏以战斗为题材。打的时候无组织无纪律很明显是落后的，于是各种真刀真枪的军队就诞生了，经常性地进行各种战争来满足玩家的需要。不过游戏里光有正规的军队还不行，还要有一些少数精锐的存在。他们能做出一些普通的正规军无法办到的事情，名字也要叫得比较响，而且还带有各种传奇色彩——这也就是本文的内容所在了。



SRX小队和ATX小队

出自作品：《超级机器人大战OG》系列
部队身分：联邦军的PT部队

部队概况与事迹

几乎所有的机器人战争作品都喜欢选择未来和宇宙的题材，眼镜厂原创的“《机战OG》系列”自然也不例外。在《OG》的世界中，地球上所有国家理所当然地成立了联邦政府，又理所当然地成立了联邦的统一正规军队，而SRX小队和ATX小队则是隶属于联邦军的重要部队。两支小队各拥有一艘重量级的战舰，又拥有不少非一般量产机所能比的超强机体，说这两支部队是联邦军的主要战力也没有任何奇怪的。

比安博士宣布叛乱并建立DC军向联邦发动战争后，按照联邦政府的命令和自己所认定的“正义”，两支部队义无反顾地向强大的DC军发动了一次又一次的攻击。在最重要的“晓之决战”后，两支部队才发现原来比安博士是为了考验他们才发动战争，而真正的敌人却是准备说服联邦政府投降的外星人……在经历千辛万苦打败了外星人后，仅仅只经过了短时间的和平，战争再次到来，而这回除了早就没有比安博士所坚持原则的所谓新生DC军外，还出现了来自平行世界的影镜军、残余的外星人以及所谓原生种的怪物……可以说在这场敌众我寡而且敌人乱七八糟的战争中，SRX小队和ATX小队和加入他们的其他一些部队一起，化不可能为可能，再次创造了人类的奇迹，也再次维护了宇宙的和平。目前《OG》的世界在PS2上继续发展着，而这两支精锐部队的战斗恐怕也会不断地持续下去。



▲两个小队的主要队员与路人甲的合影。

队长介绍：SRX——英格拉姆 ATX——曾伽·宗博鲁特

英格拉姆从外表上来看是个还算比较帅的大叔，身为队长可谓尽职尽责：SRX计划由他一手创建，整个小队也是由他组建起来的；一切以战斗胜利的准则为优先，对组成SRX合体机器人的其他几名成员严格要求；作风正派，在部下中也有着比较良好的口碑；惟一让人可能有些不满的就是他为了战斗的胜利可谓不择手段，其中包括对隆盛和楠叶的威逼利诱。到了游戏中后期，我们才会发现，原来如此正派的队长竟然是外星人安置在联邦军中的间谍，这也让不少英格拉姆队长的FANS扼腕叹息。虽说最后英格拉姆队长终于改邪归正（其实这也是有些预谋的），但可惜的是，由于剧情原因，我们已经无法再次在战斗中使用这位队长了。而曾伽大叔可就比英格拉姆队长要出彩得多——最开始就是我方最强的近战人物，无论作为队长还是作为武者都毫不逊色，绝对制压的



▲英格拉姆队长当起反派也是一流。

▲曾伽大叔的经典台词。

斩舰刀再加上那句著名台词“吾名为曾伽·宗博鲁特！是为断恶之剑！”，人气想不高都难；中间一度似乎“叛变”，摇身一变成了让我方最头疼的敌人；后来我们终于明白曾伽大叔其实是为了向他手下的各位队员作出“试炼”，这种宁愿被自己所爱护的手下误解也要完成自己“大义”的使命的精神，也足够让我们为曾伽大叔的魅力所拜服。可以说，曾伽大叔属于我方时，是ATX小队最亲切的队长；作为敌人时，是最值得尊敬的对手。

重点成员介绍：SRX——伊达隆胜 ATX——南部响介

隆盛这小子表面上看是一代热血的男主角，但骨子里却是个疯狂迷恋超级机器人和机器人游戏的宅男。最开始他加入OG的战斗时，就是因为去参加公开的机器人游戏比赛，结果运气极其不佳地碰上了一群不明敌人的袭击，又“碰巧”遇到了一台暂时无人驾驶的亡灵量产型机体，于是少年为了摆脱自身困境和拯救朋友毅然坐上了真正的机体，像玩游戏一样地开启了机体，并且还极为“偶然”地启动了这架便宜量产机体的隐藏装置，算是至少没有丢主角的面子（当然后来证实这一切都是早有预谋的）。对于喜欢超级系的隆盛来说，无论是这架便宜货还是后来那架很强的R-1，都没有显示出他的能力，直到SRX合体机器人的横空出世，隆盛的热血和魂也终于发挥出了应有的作用，SRX的各种武器也被隆盛改成了各种“很燃很热血”的名字，这让人怀疑是否SRX小队就要从此被宅化。

相对来说响介就是个冷静的男子，无论在什么战斗中都能冷静面对敌人；同时他又十分热血，敢于冒一切别人都不敢冒的险，甚至肯将自己专用的机体古铁改造成安全性能狂跌而攻击能力疯涨的极端型号。在他眼中“死”这个字眼根本不存在。而事实证明，响介不但拥有队里数一数二的近战能力，而且拥有几乎是绝对的不死身，曾经遇过好几次“无法生存”的事故却每次都能独自生还。



▲响介能在热血的同时冷静，实在不简单。

战斗能力：S+

不用说，最强合体机体SRX配上R-GUN，然后加个魂再喊出“天上天下一击必杀炮”，便成了整个机战系列的所有作品数一数二的恐怖威力。就算只说ATX小队，哪个不怕死的敢到曾伽大叔的斩舰刀面前去挨一下？

凝聚能力：A

要说两支小队的团结本来也是无懈可击的，但问题在于两支队伍的老大在故事的中期都“投敌”了……比较难能可贵的倒是两支队伍并没因此而倒下，而是继续团结在以正义与爱的无敌信念周围，所以给个A级不过分。

生存能力：A

嗯……基本上两代《OG》的几次重大战争中我方都没有重大伤亡，而且还添了不少新丁，不过考虑到战场上无绝对，还是让他们有点“视死如归”的觉悟比较好。

S.T.A.R.S小队

出自作品：《生化危机》系列

部队身分：浣熊市警察局为侦破特大案件而设置的特别警察部队，说白了就是“重案组”

部队概况与事迹

S.T.A.R.S是特别战术营救小队（Special Tactics And Rescue Service）的简称，由浣熊市警署（Raccoon Police Depertment 简称 R.P.D）组建，是以特殊战术和救助活动为目的的特殊部队。队员除了浣熊市警员外，也向一般大众招募。别看这名字看起来这么复杂，但他们其实和我们在电视电影中经常看到的“重案组”很相似，也就是说一般的小案子轮不上，但重案子大案子则专门交给这个特别部队。

严格来说S.T.A.R.S只能算警察中的顶尖人员，但由于队内的大部分人都受过相当正规的军事训练，而且被赋予了很多一般警察无法拥有的权利（比如允许使用火箭筒这种平时只能用来在战争中使用的武器），所以我们把它看成一支特殊部队完全没有任何问题。所谓重案子和大案子，一般都是指连续杀人事件这种严重威胁公众安全的事情，而“《生化危机》系列”开端的引子“连续猎奇杀人案件”就几乎成了非S.T.A.R.S不可解决的麻烦案子。安布雷拉公司最开始向浣熊市警署施压“禁止S.T.A.R.S介入”，也可以看出S.T.A.R.S的能力之强。当然，大家都知道，S.T.A.R.S不但介入了此案，而且损失极其严重，在经过一系列的事件后，虽然查清了安布雷拉的真面目，但最后存活的队员只有叛变的队长威斯克以及克里斯、吉尔、巴瑞和瑞贝卡等寥寥数人，而在最后的最后，不但S.T.A.R.S本身提前被解散，连S.T.A.R.S成立的地方浣熊市都被核弹夷为了平地……虽然看起来S.T.A.R.S好像已经完了，但现在仅剩的幸存者一直没有放弃同敌人的斗争，无论敌人多么强大，他们都不会放弃。



▲过去的合影，现在还剩几人呢？

队长介绍：阿尔伯特·威斯克

这位戴着墨镜一脸深邃且拥有傲人身材的大酷哥，就是“《生化》系列”的第一人气反派威斯克了。话说威哥也算是有点科研上的才能，而且在安布雷拉公司当研究员当的好好的，本来也指望还有无限上升的美好前景，但偏偏有个真正的天才威廉·柏金出现了，无奈我们的威哥就很有自知之明地选择了激流勇退而干起了S.T.A.R.S队长这份大有前途的工作。不过要说威哥也的确是强，在研究领域工作时就在那个领域有着数一数二的才能（当然，游戏世界里后天努力很难赶上先天的天才也是事实），而被公司安排插入S.T.A.R.S后，正常来说“隔行如隔山”，但我们的研究员威哥即使到了精英云集的S.T.A.R.S，无论指导分析能力还是实际战斗能力仍然是全队最高，这的确也让人称奇。他在NDS《生化危机 死亡寂静》的“洋馆事件”中本来也算是有比较完美的计划，不但使S.T.A.R.S和怪

物直接交战且使前者几乎全灭，还成功地收集到了战斗的数据，在最后更是利用病毒成功在众人眼中死去得以涅　重生。可惜的是，克里斯和吉尔的战斗能力（准确地说是玩家的战斗能力）大大超出了他的想象，使他失去了Tyrant这个送给新雇主的最好礼物。不过现在加入新组织的威斯克风度仍然不减当年，再加上他还拥有了超人的能力，在Wii的《安布雷拉历代记》中他甚至能够一个人对付两个白衣Tyrant……看来，这位酷哥的超高人气会一直持续下去，无论他还是不是S.T.A.R.S的队长……



▲即使不当队长老威还是一样酷。

重点成员介绍：克里斯·雷德菲尔德与吉尔·瓦伦蒂安

作为贯穿整个《生化危机》系列的两个主角，也作为现在的S.T.A.R.S剩下不多的成员，无疑是这段介绍不可或缺的人物。克里斯在加入S.T.A.R.S前隶属于美国空军，当过飞行员自然有着良好的身体和心理素质，开架战斗机当然不在话下，在地面上也有着相当强的实战能力，既擅长使用各种枪械射击也擅长近身的格斗战，可以说在队伍中拥有仅次于威斯克的实战能力。而吉尔也不是简单的女流之辈，虽然年仅23但却已经通过了美军Delta Force（三角洲特种部队）的训练，还是爆破和开锁的专家，在知道她实情的人眼中简直是如同破坏女神一般的存在（又炸墙又撬锁，不是破坏是什么）。这两位是初代《生化危机》的男女主角，首次见到非常理可以判断的丧尸等怪物时没有乱了自己的阵脚，反而奋力在这个充满各种恐怖怪物和危险机关的地方奋力杀出一条血路，并且在逃离的过程中仍然不忘记追查事实真相，可以说完全尽到了他们作为S.T.A.R.S队员应尽的职责。他们一直没有在斗争的路上有过任何的后退。而即使是在安布雷拉已经死去的现在，克里斯为了追查“真正的敌人”仍然在继续他的斗争——让我们期待不知何时会到来的《生化危机5》，再次给我们带来克里斯、吉尔，以及其他所有S.T.A.R.S幸存者的最后战争吧。





战斗能力：B
并不是说这支部队不强，而是这支部队实在太倒霉了，光在一代里就死了一半以上的人，就算主角也只能做到侥幸存活而已……
凝聚能力：B
老大一开始就是敌人的卧底，于是人心还没来得及散，队伍就基本全灭了。
生存能力：C
原本13人的强大阵容，几代《生化危机》后就死的只剩3人还确认生存，1人下落不明1人投敌，实在是有够失败的。而且，不排除剩余成员在《生化5》里挂掉的可能。（＝＝）

PF小队与SPARROWS特殊部队

出自作品：《合金弹头》系列

部队身分：正规军的强力特殊突击队与情报部所属的强力部队

部队概况与事迹

PF队全称Peregrine Falcons（隼），游戏中出现的PF队员包括了马可和塔尔玛。而Sparrows（麻雀）则隶属于正规军的情报部，队员则是两位MM英里和菲尔，正常情况下与PF队是分开工作的。在《合金弹头》第一部的故事中，政府军在摩登将军带领的叛军疯狂攻击之下节节败退，这时候挺身而出挽救战局的就是PF队。

二代之后，这个将军竟然找到了火星人来联合作战（虽然每次都被利用），这时PF队选择了和Sparrows联手对付敌人，从这以后两支队伍就完全在一起工作了。政府军的实战能力似乎极弱，在整个《合金弹头》的故事中几乎每次都是被叛军打得灰头土脸，而在正式游戏中我们也很难看到正规军作战的身影，而每关结束时救出的人质却是一大串。这么说来的话，就算是已经存在的正规军，也已经大多被叛军抓了起来，而且受着非人的折磨吧（不然为什么几乎所有的人质都是胡子一大把而且只能从内裤里掏出东西来送人呢）。

这个时候，拥有非凡战斗能力的PF队和Sparrows部队就起了至关重要的作用，再配备上政府军的最强坦克“Metal Slug”的各种型号（话说为什么一般正规军用这种坦克也会被打得体无完肤呢，这果然是战力的差距么），就塑造了正规军永不灭的“神话”。而由于这两支部队的活跃让他们深入人心，最后甚至使得本来和《合金弹头》没什么直接联系的“怒队”成员拉尔夫和克拉克也加入了他们的战斗行列，使这个不灭的神话会一直持续下去。相信大家已经经历过了“《合金弹头》系列”的每一次战斗，随着NDS版《合金弹头7》的临近，我们有理由继续期待这两支超强部队的组合给我们带来最新最刺激的战斗。

队长介绍：马可

毫无疑问，在正统的7代作品中全登场的这位热血的美国大兵，已经是各位合金FANS心中永远的主角了。其实目前马可同志并不是PF队的总队长，而是第一中队队长，但PF队本来人就不多再加上马可老兄战果累累，所以他事实上可以说已经是PF队的小头头了。在过去的6次重大战斗中，马可同志坚持自己的原则，无论情况多么不利，始终坚持战斗在第一线，一直坚持佩戴的白色头带也似乎见证了他多年的战斗历程。而在闲暇的时候，拥有超强的电脑技术和编程能力的马可同志最喜欢的是编程，即使是外星人的高科技电脑也能轻松搞定（这点可以从《合金弹头3》中最后马可操作电脑最为顺利看出）。但超强的电脑能力没有给他带来多大好处，反而让他给别人带来了不少麻烦，其中官方资料记载的最著名的一次就是他某次随意开发了一个病毒，而这个病毒忽然失控并且差点解除核弹的发射保险！幸好最后及时控制，不然后果根本无法设想（话说他为什么不先去把叛军的系统给破坏了呢）。另外他好像很沉迷网络游戏，而这点也许也影响了他的战斗能力——在6代中，他最擅长的武器竟然是手枪！虽然无法理解深层次原因，但不排除是因为他按鼠标时间过长导致食指过于发达的缘故……





重点队员介绍：菲尔



不是笔者偏心，而是菲尔同学的登场时间的确是够长的。虽然这位MM看似很小很柔弱，但她其实已经有了23岁的“高龄”了。话说菲尔的家族其实是意大利的名门贵族，但这个贵族却偏偏有一个奇怪的家规——继承家业的人必须经过军旅生涯而且在军中担任要职，而菲尔又是家族的惟一后代，所以这位本该在家里享受贵族大小姐生活的MM就不得不遵从家里的规定而进入军队从军……

菲尔天性迷糊（也就是俗话说的“天然呆”），自然是不会老老实实的训练，但由于“关系”的强大，她竟然混到了正规军情报部的Sparrows部队，而且还当了个不小的上级曹长。菲尔同学的战斗能力很难评估，身为上前线的军人却戴着一副碍事的眼镜，周围明明是硝烟弥漫的战场她却照样敢随时掏出野餐布来吃东西，碰到离自己太近的敌人时只用双手推连眼睛都不敢看对方，而这样的一个怎么看怎么都不像是能够冲锋陷阵的天然呆女兵，竟然连续参加了从2代到6代的全部战斗，而且每次战斗都能够毫发无伤地生还，只能说明她拥有常人根本想象不到的运气。也许正因为这些原因，菲尔成为“《合金弹头》系列”中人气最高的角色也就不足为怪了吧。

战斗能力：S

仅凭一支部队就打败了强大的叛军和外星人多次，很好很强大。

凝聚能力：A或D

其实游戏的战斗中一般情况下只能双人一起作战，但一般玩游戏的两个人很难“凝聚”，一场战斗中就看着大家抢东西抢弹药抢人质，搞不好还在场下发展成真人快打……好吧，其实游戏的故事中PF和SPARROWS这两支部队合作还是很愉快的。

生存能力：S+

嗯，先说老将马可同志，经历了正传全6代战争的洗礼仍然能面不改色地继续战斗在最前线，而战斗中完全不带武器只背一个超大背包且极其容易被推倒的小MM相川留美也竟然从来没有被伤到过一颗指头……这帮家伙们到底是不是人类啊？



魂斗罗部队

出自作品：《魂斗罗》系列

部队身分：对抗外星人武装组织的地球特殊部队

部队概况与事迹

提起《魂斗罗》的名号可以说是无人不知无人不晓，不过关于这支部队的详细情况大概就比较鲜为人知了。在未来世界，一颗陨石的坠落带来了外星来客的入侵，一个叫“红隼”的组织即将准备侵略地球。这种情况下，“魂斗罗”特别部队成立，针对“红隼”开始了专门的军事打击。因为本部队的活跃，“红隼”被顺利击败，也暂时阻止了外星人的进军。不过科幻作品里的外星人似乎都总是对地球抱有极大的野心，所以没过多久，外星人部队卷土重来，当然再次理所应当地被击败。第三次就比较狠了，外星异形大举进攻，侵占了地球

大多数地方，使得本来很强的“魂斗罗”部队也只能转入游击战而不能在正面和敌人作过多冲突。好在本部队已经有了相当丰富的对敌经验，再加上他们那仿佛用金手指修改过的生命力，也让外星人大为头疼和郁闷。而战斗最后“魂斗罗”部队擒贼先擒王，再次深入到了异形的内部，彻底破坏了敌人的核心，让强大的外星人再一次在少数精锐部队“魂斗罗”脚下俯首称臣。NDS上正传的第四代，外星人勾结了地球的佣兵部队又来入侵（没完了吧你们，地球这么危险还来，当真不怕死么……），不过就像平常一样，魂斗罗部队再次将对手全灭，如果再加上其他机种上的各代外传、旁系什么的，魂斗罗里这少数的几个人杀的敌人就更多了。



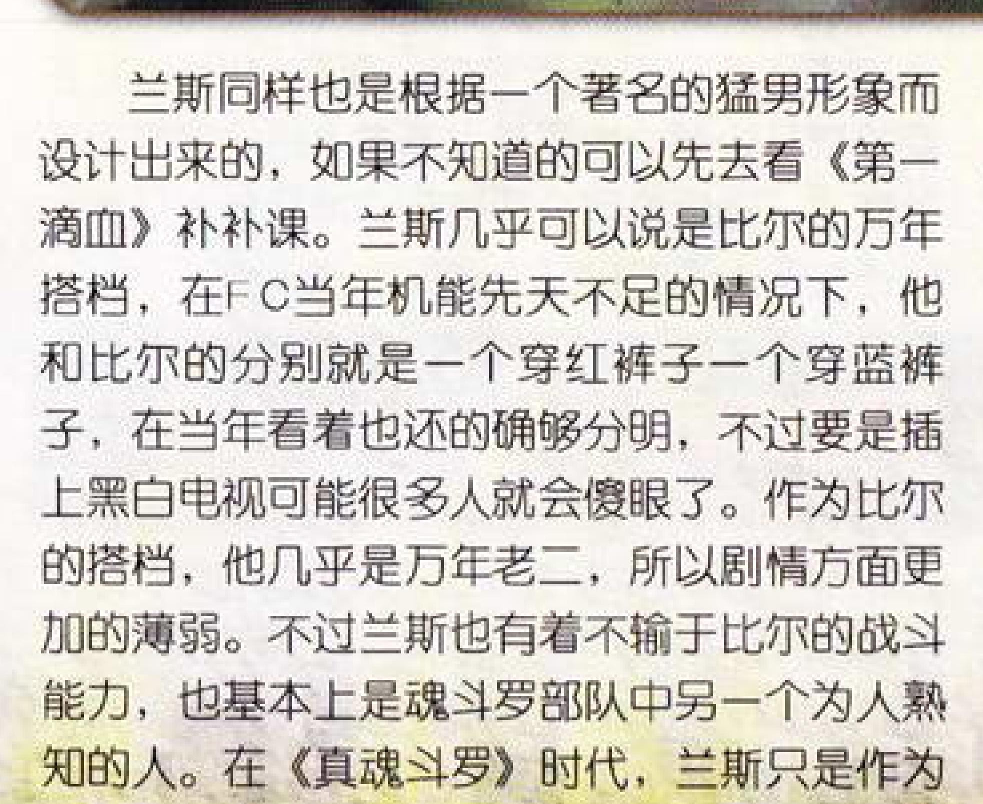
▲不少玩家会怀念这个画面的吧。

队长介绍：比尔

比尔据说是根据加州州长的形象所设计的猛男，一身超级壮硕的肌肉，绑着热血主角们必备的头带，长期光着膀子，挂着子弹带，一看就是标准的美国大兵形象，但这位仁兄的能力可比一般的美国大兵要强太多了……由于官方资料对比尔没有更多的说明，所以我们只能根据比尔在PS2版《真魂斗罗》的表现来说明一些比尔的“内涵”。根据《真魂斗罗》的剧情，比尔曾经策划过一次导致全球80%人口挂掉的重大事故（这罪也太强了点吧），这种够死一万次的罪行，偏偏让当局给改成了一万年的冷冻服刑（这算什么？制作木乃伊？）。但这万年刑期仅仅只过了5年，地球上就再次出现了和最初的《魂斗罗》中“红隼”组织相类似的“血鹰”组织，而这个组织对地球的破坏完全是无差别型的，根本就是毫无统治意愿的毁灭，于是当局只得提前放出比尔这个地球最强战士，比尔和新搭档人造人露西亚一起开始了对“血鹰”的战争。战争的结果竟然是“以前的所有对异形战争全都是伪造的”这一让人无语的结果。更强的是续作《新魂斗罗》，比尔这次反对的组织竟然就叫“新·魂斗罗”（Neo Contra），而最后的结果竟然是和比尔本身的克隆体和邪恶意识对打……所以，大家如果对比尔同志特别有爱的话，建议不要太追随剧情去走，NDS上一脸酷相冲锋陷阵的那位猛男，才是留在我们心中的比尔啊……


▲FC版中两人也就是裤子颜色还有所区别。

重点成员介绍：兰斯



兰斯同样也是根据一个著名的猛男形象而设计出来的，如果不知道的可以先去看《第一滴血》补补课。兰斯几乎可以说是比尔的万年搭档，在FC当年机能先天不足的情况下，他和比尔的分别就是一个穿红裤子一个穿蓝裤子，在当年看着也还的确够分明，不过要是插上黑白电视可能很多人就会傻眼了。作为比尔的搭档，他几乎是万年老二，所以剧情方面更加的薄弱。不过兰斯也有着不输于比尔的战斗能力，也基本上是魂斗罗部队中另一个为人熟知的人。在《真魂斗罗》时代，兰斯只是作为一个剧情的棋子出现过——在那次恐怖的事故后，兰斯曾准备替人类除害，但却反被比尔干掉；而根据剧情的发展，却出现非一般的展开——“血鹰”的领导人就是兰斯，兰斯没有死，只是为了保存“证据”而将异形细胞植入了自己体内，但最后无论怎样，曾经最亲的战友都必须要展开殊死较量……看来，对于大多数不关心剧情只关心游戏性的玩家来说，还是不要太关注这些多余的剧情为好，大不了可以说：“兰斯说白了不就是为了让《魂斗罗》可以双人游戏才设计的么！”

战斗能力：S

魂斗罗部队的人简直可以说少可怜，而且基本上在战斗中起主要作用的就是万年不变的比尔和兰斯两位有型男，仅两个人就摧毁外星人的高科技武装部队多次，而且通常只看到他们打而没看到他们躲，还真是没有辜负制作人特意选的州长和好莱坞猛男的脸……

凝聚能力：B

一般来说游戏中很难见到两人的合作有多么愉快，不过两人总能救对方很多次——一方没命了？借条命来再战吧……

生存能力：S

由于这两位的超强战斗能力与生存能力，外星人才能一次又一次的被打败，想杀他们？门都没有！别忘了，这个世界上还有一种叫做“上上下下左右左右BA”的“无耻”伎俩，虽说到4代中也变成了一种另类的自杀方式……



神罗战士

出自作品：《最终幻想VII》系

部队身分：神罗公司的军队中最上级的特殊部队

部队概况与事迹

《FFVII》所在的星球拥有供给万物生命能源的生命之河，而生命之河中的能源经过精制能产生一种叫做魔晃的万用能源，这也成了神罗公司发家以及壮大的摇钱树。发展到后来，神罗公司已经成了全星球举足轻重的公司，而神罗的能量也给星球带来了各种意义上的繁华。由于这种能源并非取之不尽用之不竭，且随着能源的继续抽取，星球也一天天面临枯竭，这个时候各地开始有人 掀起反神罗的旗号。而这个时候的神罗也开始了对自家军队的训练发展，除了正常的神罗军队外，还有一批无论能力还是待遇都凌驾于普通士兵之上的特种兵，被称为“神罗战士”，和情报组织Turks一起，组成了神罗的左右手。一段时间内，由于神罗战士的强大力量，使得许多反神罗的武装组织被很容易的解决，这也使“神罗战士”成为当时很多人仰慕的一个职业。不过，要成为神罗战士不但要经受超乎寻常的艰苦训练，还需要到纯正的魔晃能源中接受浸泡，这种事简直就是常人难以想象的，而泡过魔晃后独有的瞳孔色彩，也成了很多一般民众区分普通士兵和战士的方法。

神罗战士分为三个等级，最高等级的1st战士不但拥有相当强的实力，还能赢得社会的尊崇，这也成为已经身为“战士”的人们的最终目标。不过，在《FFVII》正篇故事开始之前，神罗战士已经由于杰内西斯的“叛变”开始瓦解，而英雄萨菲罗斯的离开更使得神罗战士这支部队已经接近 完结。而在《FFVII》正篇故事开始时，神罗战士基本上就已经接近不存在了。随后神罗公司破产，神罗战士从此也只存在于人们的记忆中了。

队长介绍：萨菲罗斯



老萨同志可以说把一切主角应该达到的东西全达到了——银发飘飘帅得掉渣，国际男模的身材，再加上酷得一塌糊涂的黑衣和动作，还有那神罗第一的战斗力……这游戏的主角分明应该是老萨而不是小克啊！先来说说以前的老萨，那个时候老萨对于自己的身世完全不了解，他尽心尽力地为神罗服务，铲除一切对神罗不利的要素，由于他的实力实在太强，于是他被世人奉为英



▲这一幕让老萨摇身一变成了最有魅力的反派。

雄。人说英雄是孤独的，但这位英雄好歹还有两个相当好的朋友和一个吵闹的后辈，所以他可以说过得比较逍遥自在，而且根本看不到他除了冷酷外的其他缺点，近乎完美无缺，而且对我方也是保障有力。

但是，他在那次知道了自己的身世后就完全变了，由短短的几天时间完成了由保护人类的英雄向憎恨人类的魔王的转变。从那之后，他变得疯狂，为了达成自己的目的可以不择任何手段，由现实主义者变成了信仰主义者，而且还被杰诺瓦的细胞所控制，开始做出“让星球枯竭然后再去另一个星球”的近乎歇斯底里的举动。老萨一直在走极端，好的时候，他比谁都相信正义；坏的时候，他比谁都憎恨正义。这样正也正到底，反也反到底，不得不说是老萨最大的人格魅力。在《再临之子》电影中，老萨经过短暂的复活，再次向我们体现了最终BOSS的实力和魅力，仅仅十多分钟的画面却成了很多观众的最爱——老萨用现实告诉我们，他，萨菲罗斯，才是这个游戏的真正主角，即使是反面的。

重点成员介绍：扎克斯

本来作为《FFⅦ》正传的主角克劳德应该是最重要的角色，但由于这小子在《FFⅦ》的任何一个版本里都不是战士（《CCFFⅦ》里是个普通士兵，《FFⅦ》里专门反神罗），所以这里介绍一下在《CCFFⅦ》中大出风头的扎克斯同学。与经常摆着一张忧郁脸的小克和经常无意识摆酷的老萨不同，扎克斯从一开始就是一个十足的热血阳光男，怀抱着对英雄的梦想且一直朝梦想努力。他总是笑着面对任何一个人，做人也是堂堂正正且正义至上，作为一个神罗的棋子能做成这样已经相当不错了。比起小克来说，扎克斯更接近一般RPG中的“标准主角”，而他无论对朋友还是对女友都是一样为对方着想，为一个朋友甚至可以不惜为对方付出一切，乃至自己的生命。

在《CCFFⅦ》短暂的时间中，扎克斯的成长是有目共睹的，最开始只是一个享受战斗的热血青年而已，但后来也开始冷静考虑各种问题，这不得不说是因为好友的离去给他带来的，安吉尔留下来的从未使用过的大剑对他来说也有着与众不同的意义。后来，即使是他崇拜的老萨突然发疯，他不得不敌对原来无比崇拜的英雄，但这也没有使他的行动有过任何的迷惑。“无论到什么时候，都不要放弃身为战士的荣耀和自豪！”也许，这句台词才是扎克斯短暂一生的真实写照。扎克斯并不是神罗战士中最强大的，但他才是真正的最优秀的战士！



战斗能力：A+

别问我为什么不给S，我承认神罗战士这帮家伙们的确很强，但大家看看扎克斯同学最后可是被成千上万的神罗下等兵给灭了……就算是老萨那种又美型又强大的BOSS，最后还是被他一直蔑视的小克给轰成渣了。

凝聚能力：B

老萨还在的时候，这帮人还算有点组织，但老萨一跑……果然，人心散了，队伍不好带就算了，最后神罗公司那么牛还不是被原来属于神罗战士的一员灭了。

生存能力：C

要说这帮战士们都是在魔晃中泡过的人，早就已经不同寻常了——不过即使是这样，故事最后还是只剩下了小克等少数几个……



帝国华击团·花组

来自作品：《樱大战》系列

部队身分：表面上是帝都最著名的歌剧表演艺术团，实际上是为了保卫帝都不受各类妖魔鬼怪的侵犯所组建的后宫军团（笑）。

部队概况与事迹

“帝国华击团”和“帝国歌剧团”，听起来很容易听错，事实上也很容易让不知情的人士混淆。要说的话本团主要成员几乎都没有受过专业的部队训练，但本团的确属于帝都陆军，是陆军专门对抗来犯妖魔的部队，主要管理干部都是陆军中的重要官员。平时，帝国歌剧团也不向敌人遮掩自己的行踪，直接把自己的几乎所有成员全都暴露在光天化日之下。的确，花组成员们最主要的目的是为了保护帝都不受妖魔侵犯，但她们都是处于青春年代的女生，由她们表演的歌剧不会给人任何的做作之感，反而使帝国歌剧团的人气在帝都总是居高不下，作为演员完全合格；而当妖魔来犯的时候，她们可以马上脱下戏服穿上专属军装（个人觉得那套战斗服的确接近正常的军装），坐上灵子甲胄“光武”，给来犯的敌人毫不留情的打击，成为帝都的忠实守护者，在作为战士这方面也完全合格。除了固定的队长大神一郎外，花组主要战斗成员几乎全是女生，给人们带来一种其他部队无法带来的视觉冲击，少女们面对敌人奋不顾身的英姿，也成了“巾帼英雄”这个词最新的代言。



队长介绍：大神一郎



▲喂，你在干吗？

大神一郎这家伙从初代就是主人公，一直到最近的作品里才把位置让给了自己的侄子。1代的时候后宫人数就已经达到了6人之多，御姐萝莉少女大小姐各种类型一应俱全，偏偏这些MM又都是队长管理下的成员，所以原则上就必须服从命令；后来每个MM都在大神那独特的“人格魅力”下折服，即使争风吃醋也不至于将情绪带到战斗中。到了2代，大神的后宫成员又增加了两名，让游戏

玩家们看得咬牙切齿。3代里大神干脆到了巴黎收来5名新后宫成员，让玩家怨念加重的同时，也让原来在日本的成员们开始感到危机。四代里强大的13人后宫成员完全聚齐，加强战斗力的同时也让后宫增加了极大的不稳定因素，但大神君竟然能一一化解危机，让13个人都为他死心塌地，实在是让人佩服。谁能想到，这样一个不算帅，最多只能算是个小白脸的家伙，竟然是拥有《樱大战》13人强大后宫的怨念男？无论最后走哪个MM的结局，我们都只能叹息：“大神这个臭小子，真是人生的赢家啊……”

重点成员介绍：真宫寺樱

樱是“《樱大战》系列”毫无争议的第一女主角，同时也是大神后宫最直接的第一受害者。樱拥有第一女主角应该有的美丽外表和强大实力，照理说应该不用担心自己在恋爱中会出现失败的情况，但事实往往出人意料。樱的竞争者，光是1代就有5个性格各异且具有各种萌属性的对手，后续作品中则有更多。樱喜欢上大神这本身并没有错，但问题在于大神这种温柔性格是恋爱游戏中的男主角所必备的，而她很明显无法保证大神的恋爱取向到底会朝向哪个方向。1代和2代这两部在日本的故事，樱为了对付恋爱对手和帝都敌人就已经应接不暇了，而为了保持队伍的团结她在很多时候最多也就是表达出一些醋意而已；而3代大神前往巴黎，所谓“天高皇帝远”，这种情况下樱只能眼睁睁的看着定力不够的大神去拈花惹草，而自己最多也就是去巴黎“提醒”一下而已；而4代对手忽然增加到了12人而且还和自己是同事队友，这时候的樱也只能自求多福了。NDS上的最新作《缘因有你》里，那一大群的MM围着大神的样子，樱可能吐血都不够了。樱的“悲惨遭遇”说明了一个道理：当后宫型恋爱游戏的第一女主角，难啊！



▲“大神君我好歹也是女主角啊，就多看看我吧”，这大概是樱最真切的心声。



战斗能力：A+

在没有光武的情况下樱MM照样能用刀直接斩掉妖魔的机体，要是加上不能以常理来解释的灵力以及灵力所控制的光武，战斗能力当然不容忽视。

凝聚能力：A

这个世界需要和谐，作为小白脸的大神同学也算是让后宫保持了比较和谐的程度，这也使得战斗中各位队员团结一心奋战，作为一支基本由女性组成的部队来说已经相当难得了，当然也要注意不要打翻醋坛子……

生存能力：A

《樱大战》全系列结束的时候，全部重要成员都会无事生还，但问题在于一代中所有人都死过一次了。虽然后来全都无条件复活了，但这也成了本项指标不能达到S的原因。



Foxhound猎狐犬部队

出自作品：《潜龙谍影 掌上行动》

部队身分：美军旗下的一支重要谍报部队

部队概况与事迹

Foxhound部队在玩过“《潜龙谍影》系列”的玩家耳中是如雷贯耳的名字，但它的成立却颇有点意思。在冷战时期，代号为Snake的特工加入了由The Boss组织的Fox Unit部队，而与他们敌对的苏联部队则名为Hound Unit。在《MGS3》的战斗过后，两支队伍都被解散，而初代Snake则改名为Big Boss，开始组建他自己的部队Foxhound，这个名字的灵感很明显与他曾经打过交道的两支部队名字有关系，不过行动体系基本接近原来的Fox Unit。而这支部队成立方法恐怕让很多人跌掉大牙——Big Boss亲自去战场或是敌方阵地捕捉敌人，然后拉对方入伙。看起来明显是“抓壮丁”的愚蠢手法，却换来了一支精锐的谍报部队。后来也培养出了不少的人才。尽管Foxhound部队是Big Boss一手缔造的，但管理大权还是握在美军的手中，所以当Big Boss叛变时，杀死他的是Foxhound部队的一员——Solid Snake。这支部队为美军的谍报事业立下了汗马功劳，在以后的“《MGS》系列”作品中，这支部队的发展和壮大可能仍将继续下去。

队长介绍：Big Boss（初代Snake）

Big Boss被称为“史上最强的士兵”而名扬天下，而他个人的经历也颇具传奇色彩。最开始，他因优秀的能力而加入了Foxhound部队，成为了该部队使用“Snake”这个代号的第一个重要角色，并且得到了长官The Boss的真传；《MGS3》中The Boss“叛国”，他打败了The Boss后，接替了“Boss”的称号并成为了军队的传说，虽然他知道真相并非看上去的那样，但他也只能无奈接受；后来，他因为一些原因而被敌人监禁，在他轻松逃出后就开始组建Foxhound部队；也许他的“抓壮丁”做法的确有些离谱，但不得不承认的是这种做法让他能够顺利征服每一个被他所抓到的敌人，无论身心，都成了他最忠实的部下；最后他也走上了和恩师一样的道路，脱离Foxhound并组织叛乱，最终和毁灭兵器Metal Gear一起被自己的“儿子”所终结。另外，由于他过强的战斗能力，美军使用他的基因制作了克隆人，而其中最重要的克隆人就是后面最重要的主角Solid Snake——这么看来，不管任何时候，Big Boss都算是“《潜龙谍影》系列”事实上永远不变的主角。



重点成员介绍：Solid Snake

Solid Snake是由Big Boss的基因所克隆出来的，所以无论面貌还是性格或是战斗能力都和他“老爸”没什么特别大的区别。络腮胡加头带这种造型一开始很容易让人看成“魂斗罗”型的热血角色，但这位老兄却恰恰是以秘密潜入而闻名的。如果控制得当的话，该老兄在整个游戏的战斗过程中完全可以一个人不杀。而他即使不杀人也能出色地完成任务，否则也就不会不止一次的摧毁Metal Gear了。说起来Solid Snake老兄的经历也的确够麻烦，一生下来就背负了“史上最强士兵”的宿命；刚入Foxhound部队没多久就不得不与“老爸”交战而且还杀了老爸；本来已经退隐了的他，应老上司的请求再次出山，而他没想到这次面临的竟然是整个Foxhound部队以及他的“兄弟”；到后来，他即使已经不再正面出场，但他仍然指导着新兵雷电的战斗，当了一回幕后角色。基本上这位老兄的一生主要就是在战斗中度过的，也不知道他什么时候才能有个让身心都有放松的时候——这也许就是身为主角的无奈？





▲著名部队就是这么“拐”来的。



◀现在的Big Boss的确很有让人折服的魅力

战斗能力：A

话说这支“卡车拉来的部队”以杂兵居多，虽然每个人实力都还不错，但要说真的很强的却没几个。不过，既然Solid Snake能凭自己的力量把Metal Gear这样的毁灭型兵器给做掉，给个A还是绰绰有余的。

凝聚能力：C

基本整个1代就是在讲他们的窝里斗……

生存能力：S

人家可是专业的潜入人才，要是连点保证自己的生存能力都没有的话，那这支部队也就不用混了。

其实在掌机上还有不少的部队登场，但由于那些部队要么不正规，要么人数太多不符合“少数精锐”，再加上篇幅有限，所以这里就不多说了。虽然笔者这里只列出了数支重要精锐部队，但游戏中出现的军队以及各种大大小小杂七杂八的部队根本无法统计具体数目。少数精锐部队是部队的精华，有了他们军队才能有更多的发言权，他们的表演是敌人的噩梦，他们的存在是某些特殊事务的保障。不过就笔者个人来说，不希望在现实中看到太多的精锐部队，因为军队毕竟代表着人类的争斗永远不会停息，而特别部队的出现则是雪上加霜。希望未来有一天，无论是军队还是精锐部队，登场的地方只会在虚拟的ACG和影视平台。



☆明明有好的系统，却不能弹到自己想弹的曲子，这种无可奈何的情况是不是经常会在我们身上发生呢？虽然只要具备一定的程序和乐理知识，就可以通过“跳舞机”等自制程序来自己编写曲谱，但那也不是普通玩家可以轻易做到的。要是有一款只需读取音乐文件，就能自动生成曲谱来演奏的“神奇游戏”那该多好啊。现在，这已经不再是梦想了，因为PSN上提供下载的这款《音乐节拍》便是这样一个可以自由导入音乐的游戏。

文 宇轩

美编 紫枫

音乐节拍		
Beats		
SCEE	MUG	2007年11月20日 中国香港版
1～2人	40港元	无对应周边

PSP

让我们开始音乐之旅吧！

Setp1 什么样的音乐文件才可以？

虽然支持自由导入，但是也不是什么样的音乐文件都能在《音乐节拍》里适用的。不过，幸好我们可以通过PC端的软件进行转换来解决这个问题。

首先，《音乐节拍》所能支持的MP3文件标签必须要使用ID3v2格式，ID3v1是不可以的，内容仅支持繁体中文、英文和日文。另外一些MP3的比特率和采样率可能过低，同样可以通过千千静听等软件转换为“128/44”的标准后再玩。



Setp2 放到哪里才能玩？

《音乐节拍》能够直接读取PSP音乐目录下的歌曲，并允许有一级子文件夹存在。也就是说，只要将歌曲放到记忆棒根目录下的“MUSIC”文件夹里，《音乐节拍》就可以自动读取。或者你在“MUSIC”目录下任意建立一个子目录，并将歌曲文件放在里面，也可以在《音乐节拍》中打开。注意文件夹名称也同样只支持繁体中文、英文和日文。简体中文目录会出现乱码，或者其他异常BUG。

Setp3 怎样才能以显示中文界面？



本作自带有繁体中文界面，只要将系统语言设置为繁体中文，再开始游戏的时候便能看到亲切的中文菜单了。选择其他语种的时候则都以英文显示。

Setp4 快速开始游戏之旅！

进入游戏后直接在“Game”大类里选择“我的音乐挑战”即可快速开始演奏。我们可以看到放入“MUSIC”目录下的歌曲已经出现在曲目选择菜单中了。另外如果暂时没有放入游戏，也可以在《音乐节拍》自带的“Beats music”目录下选择试玩歌曲进行试玩。

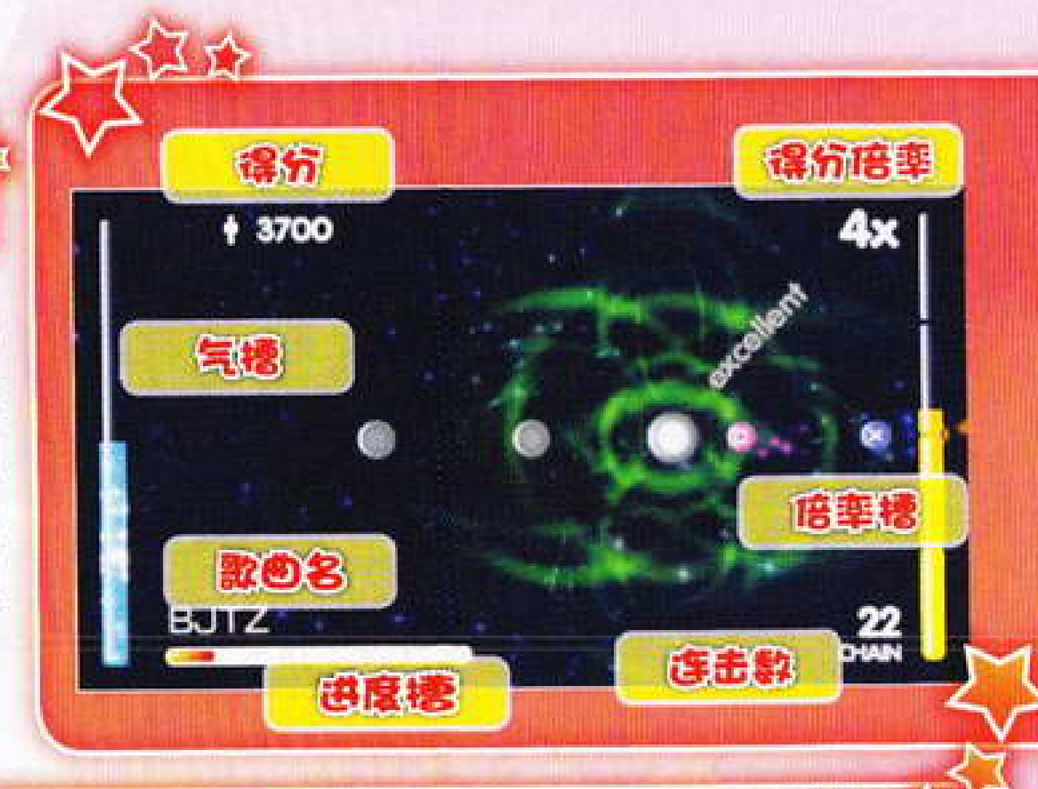
选择歌曲后会出现NOVICE、NORMAL、HARD和EXTREME四种难度选项。建议只要稍微熟悉音乐游戏的玩家直接从NORMAL或HARD开始游戏。



Setp5

这个游戏怎样玩？

音乐节拍和《DJMax》等正统音乐游戏的玩法不太一样。音符不会只从上方掉落，而是会从上、左、右三个方向向屏幕中央的白色圆圈靠拢。当音符与对应的圆圈重合时配合方向键（左圆圈即按下左，右圆圈即按下右，中间则不按）按下音符所示的按键（△/□/○/×）即可。右侧是游戏界面介绍。



Setp6

怎样得高分？

游戏没有GameOver的设定，也就是说，即使你什么都不按都能够演奏完整首歌。不过这样就不叫音乐游戏啦。本作所追求的，就是单纯的高得分。

想要得到高的分数，就必须熟悉以下几个高级演奏技巧。

评价

命中每个音符后都会有BAD、OK、GOOG、EXCELLENT和PERFECT五种评价。BAD不得分，反而会使连击中断，其余四种都会得到一定的分数。

倍率

屏幕右侧的倍率槽会随着连击数的提高而增长，最高为“8×”。也就是你每弹奏一个音符就能够得到基础分8倍的分数。每中断一次连击，倍率槽就会自动下降一格。

爆气



当命中随机出现的闪光音符后，屏幕左侧的气槽就会增长。槽满后按下“L”键即可进入爆气模式，此时得分会在倍率的基础上再“×2”，也就是最高可以达到16倍的基本分。不过此时音符也会分散，从四面八方涌过来，能不能按准就要看玩家的“眼力”了。

R

R键在游戏中并不是个“废键”，而是有其独特的效果，具体作用为重复上一个按键。比如你刚按下了×键，并且打到了音符，此时R即为×键。别小看这个快捷键，在一排紧密快速的音符出现时，想要得到完美的评价，不用上R键是不可能的。在练习时好好熟悉一下吧。

歌曲选择

选择自己熟悉的歌曲来演奏对于高分自然非常重要。推荐演奏一些节奏感强或鼓点明晰的音乐，否则音符会出现得很散，无法完美地配合节奏。

Setp7

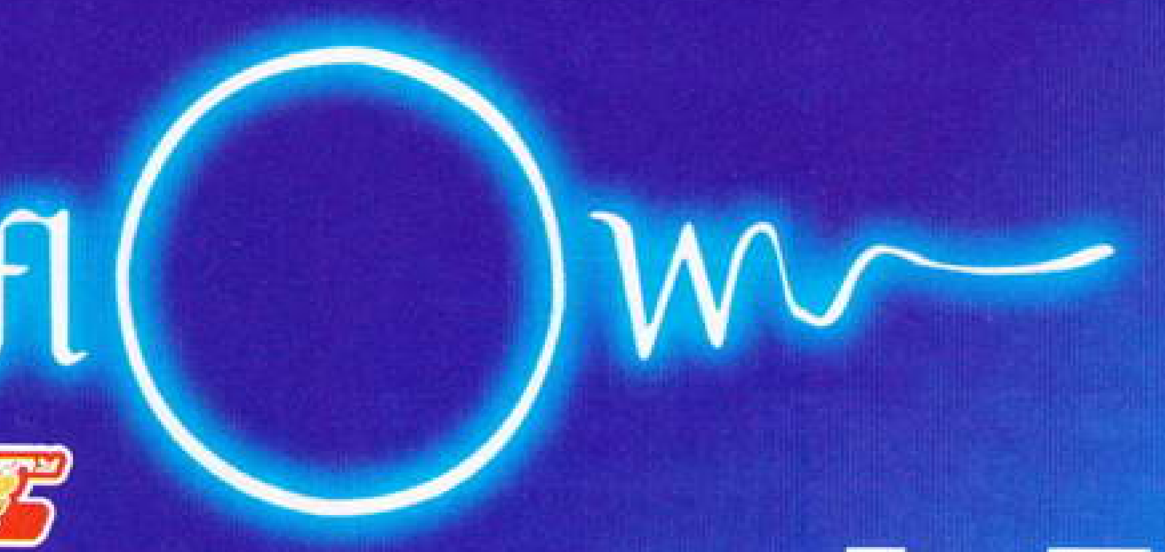
怎样进行个性化设置？



《音乐节拍》不仅支持自定义歌曲，还能够在数十种主题和演奏特效中进行个性化设置。只要在主菜单的“个人化”类别下进入“选择主题”或是“选择视觉特效”选项即可。

玩后感

这是一款“概念性”的音乐游戏，其成功的地方也就在于把玩家们所期望的概念演变成了现实。不过这个创意的实现并不是很完美，需要改进的地方还相当多，比如一些节奏感不强的歌曲会出现明显的“谱不搭调”的情况。虽然此作现在已经有了破解，不过在香港PSN官服进行5人团购的话，只需要7块多人民币就可以获得正版授权，何乐而不为呢？



特快专递

文 胧月　美编 澄香

《浮游世界》原为一款PC平台上的Flash作品。虽然流程很短、难度偏低，但游戏充满神秘色彩的画面和动人的音乐仍吸引了不少玩家。之后该作品移植到了PS3上，增加了许多关卡及敌人。本次的PSP版不但继承了PS3版的新增要素，还可以随时随地与朋友联机享受对战的乐趣。

浮游世界				
Flow				
PSP	SCEA	ACT	2008年3月6日	美版
	1～4人	7.99美元	无对应周边	

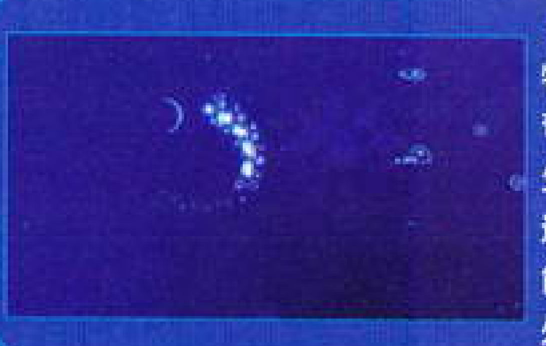


在《浮游世界》中，玩家将操作水中的浮游生物，在充满着神秘之美的深海中探索。同时别忘了，海洋虽然美丽，但也是一个残酷的世界。在这里，我们必须依靠吞食其他生物变强，才能生存下去。否则，将被其他生物吞食。

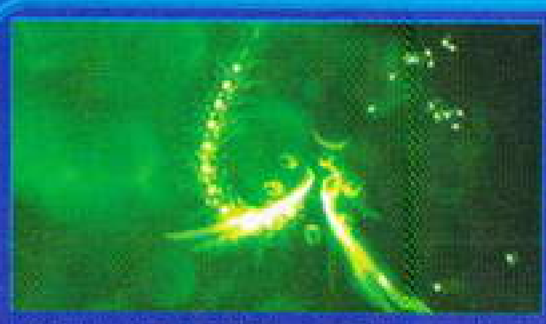
游戏方法

打开游戏后不会任何选项，而是直接进入关卡。我们要做的就是不断吞食其他生物，并前往更深的海域。游戏的操作非常简单，利用滑杆可以控制浮游生物四处游动，按下L、R、十字键或者△○×□的其中一个键，可以使用浮游生物的特殊能力。

游戏中玩家能够操作的浮游生物一共有六种，它们分别具有不同的特殊能力。玩家每次进行游戏时可以在已获得的浮游生物中自由挑选，以下是六种浮游生物的具体介绍。



◀最初得到的浮游生物，依靠身体前方的弯月形部位吞食其他生物。特殊能力是加速移动，只要按着技能键不动，它会一直处于加速状态。



◀有点像上面那只的进化版，仍旧以前方的的弯月形进行吞食。它的身体左右两侧有绿色的光球，那是发动其特殊技能"隐形"的主要能源，发动技能后光球会渐渐消失，攻击别的生物后可回复。在隐形状态下，虽然不会受到攻击，但自己也无法攻击其他生物。



◀外表好似一朵花，它的特殊能力是利用身体四周如同花瓣一样的东西，将那层海域中所有的小型浮游生物吸引到身边并吞食掉。注意，它的核心是身体中央的三个三角状物体，只有这个部位才能进行吞食。



◀攻击能力最强的浮游生物。只要靠近敌人时按下技能键，它就会以飞快的速度冲向对方将其吞食。



◀这只浮游生物不但外表酷似海豚，其行动能力也相当优秀。特殊技能是长距离快速冲刺。



▶此浮游生物没有任何特技，获得它后可进入最后的海域，在那里我们将看到制作人员的名单漂浮在海域中。

特殊浮游生物

关卡中有些颜色特别的浮游生物，它们有的能够为我们增强能力，有的能助我们进入下一个海域。

◀我们每进入一个海域接下来的目标就是寻找它，因为它会带我们前往下一个海域。不过要注意的是，这红色的浮游生物是会被其他生物吞食的，且每次刷新的位置都不一样。



▲前往上一个海域。



▼短时间内变成无敌状态。



▲获得新的浮游生物，本关结束。

愤怒之红



当一个生物全身变为红色时，就表示它正处于无敌状态。在游戏中，敌我双方都可变成无敌状态，我们的浮游生物只需要依靠辅助道具，而敌人就有好几种情况，具体如下：

1.阴晴不定

部分敌人会有节奏地一会儿变红一会儿恢复，遇上它们后只要算准时机冲上去便可。

2.团结一致

进入某些特定海域后，你会发现那里虽然有几十只浮游生物，但都只是中小型——千万别大意，这里是最恐怖的地方。因为你只要不小心碰到任何一个生物，那几十只小家伙瞬间就会变成无敌状态，并向你涌来。

3.自我保护

一些非主动攻击的敌人在受到攻击的一瞬间会进入无敌状态，不过一会儿就会恢复，面对这种敌人可以采取打了跑跑了再打的游击战术。

4.时刻警惕

部分大型敌人一旦发现我们，就会立即进入无敌状态，只要我们仍旧在它的视线内，这个状态是不会随时间解除的。惟一的方法就是先离它远远的，等它解除无敌，然后找机会从其背后进攻。



玩后感

这款极具创意的游戏无论是画面还是音乐均属上乘，但每个关卡的过关条件却成了本作最大的败笔。因为我们不需要将敌人打倒，直接一路前冲到达终点便可，这样通关一次大概只要两到三个小时，大大降低了游戏的可玩性。说实话，游戏中许多敌人的设计相当有意思，制作人若在系统上再下点功夫，就是一部佳作。

特快专递



《皮克敏》的创意的确独特有趣，控制一大堆拥有各自能力的小家伙去打倒比它们大几倍甚至几十倍的奇特生物，非常容易让人产生一种单纯的快乐感。近些年来，参照《皮克敏》系统制作的游戏也不在少数，这款《The 原始人》就是掌机中比较出色的代表。

SIMPLE DS系列 Vol.35 THE 原始人DS

SIMPLE DSシリーズ Vol.35 THE 原始人DS

NDS				
	D3 Publisher	SLG	2008年3月27日	日版
	1～2人	256Mb	2800日元	无对应周边

文 宇轩 美编 Yangyu

我们是原始人！我们拥有智慧！

一天，一个猿人在森林里发现了一颗巨大的果树，树上有一个闪着金光的果实。在吃下这个果实后，一种叫“智慧”的东西在猿人脑海里觉醒了。于是，围绕着大树，猿人们建立了一个原始的小村庄，并开始了向着“人类”进化的艰难旅途。

原始人生存指南

操作



游戏全程采用触摸屏进行操作。在野外，点击屏幕任意空白处后“原始人队长”即会朝着指定的方向移动，而其余的小原始人战士则会由AI控制，一直围绕在队长周围。点击屏幕上的素材或敌人，小原始人战士就会自动将素材举起或做出攻击动作。连续朝一个方向划动两次则是作出翻滚动作，用于躲避敌人的攻击。总的来说还是非常容易上手的。

战士育成

跟随队长战斗的战士需要从居民中培养出来，最多能够携带20名战士同时外出狩猎。培养战士的建筑名为战士育成所，只要在其中选择培养村民的人数，一天后就会有一定数量的战士诞生。选择的村民人数越多，培养战士的速度也就越快，不过转职后的村民就不会记入人口数了。除了随身的20名战士之外，还能够再培养50名战士备用。初期不推荐大量储备战士，否则对村庄的发展不利。

素材收集

在野外探索或打倒敌人之后都可以发现种类各异的素材。这些素材大致可以分为四种，分别是食物、木材、石料和铁矿。食物是最重要的素材，每一位村民每天要消耗一单位的食物，其最主要的来源为猎杀大型野兽，后期可以通过种田得到补充。如果一天没有食物供给，村民的数量暂时不会因此而减少。但连续两天食物供给不足的话，一部分村民就会因此而死去。在初期，多余的食物当天即会腐坏。食物的剩余量会关系到人口增长数量，所以如果可能，还是尽量多找一些食物吧。木材、石料和铁矿都需要在地图的固定地方拾取，每天探险，素材出现的位置和种类是不变的，但是数值会有一定程度的浮动。运气值高的话，出现高质量素材的几率也会大一些。





战士育成

除了猿人时代的5种建筑外，村庄中还可以建造许多新的建筑。建造这些建筑需要3个条件，其一是必须达到建筑物出现的时期。其二是必须在广场中与村民对话，得到相应的情报。最后就是凑够这些建筑物需要的素材了。注意，人口也是素材的一种，只不过不需要消耗而已。

名称	建设时期	作用
自己的家	猿人时代	存档与建设建筑等
广场	猿人时代	与NPC对话，获得相应情报
战士育成所	猿人时代	培育战士的场所
图书馆	猿人时代	查看怪物、建筑、素材等图鉴
战士墓碑	猿人时代	查看死去战士的数量
药屋	原人时代	可购买药品
锻冶屋	原人时代	提升武器等级
贮藏屋	原人时代	贮存食物（最大贮存量随文明发展而增加）
防具屋	旧人时代	强化防具等级
田	旧人时代	生产食物（生产量为田里村民数的80%）
教会	新人时代	提升运气（敌人掉落素材质量上升）
体力研究所	新人时代	体力研究，获得防御力上升的效果
脚力研究所	新人时代	脚力研究，获得移动速度上升的效果
攻击力研究所	新人时代	攻击力研究，获得攻击力上升的效果



狩猎心得集

翻滚回避AZ

翻滚是狩猎时非常需要注意的一个技巧，如果不注意回避的话，许多强力敌人往往能够一击消灭你的整个狩猎团队。翻滚可以连续使用两次，且基本处于无敌状态，不过想要实际运用得好，还必须非常熟悉敌人的攻击方式才行。

地形的利用

在得到长矛等远距离攻击武器后就可以利用地形来进行巧妙地杀敌了。比如乌龟、猛犸象等都可以通过站在高台上远距离射击的方式将其屈死。即使敌人最初不出现在有利的地形上，也可以使用诱导的方法将其吸引过来。

刷版

在BOSS战等非常艰巨的战斗中，可以通过来回刷版面来回避敌人的大范围致命攻击。出版后再回来时敌人会自动回到初始位置，除了HP之外，之前的动作都会被中断。这种打法的好处在于非常安全，只要换得及时，便可以达成无伤。不过由于本作有严重BUG存在，如果换版时敌人正好死亡，则其身上的物品不会掉落，应该触发的事件也不会触发。如果正巧是BOSS战等关键战斗，则会造成游戏进度卡死的现象，使用此招时千万要注意。

玩后感

在玩到本作之前，“《SIMPLE》系列”一直给我一种非常粗糙的感觉。将一个很常见的桌面游戏胡乱制作一通后就拿出去卖，纯粹是骗钱嘛。不过最近一段时间以来，“《SIMPLE》系列”也在慢慢地发生着改变，最明显的就是在“原创”与“游戏性”上下了不少功夫。虽然画面依然没有什么“惊艳”的感觉，但是这毕竟是掌机游戏，只要好玩又便宜，还是会有许多人买账的。





娱乐圈不乏歌星、影星、笑星……有明星自然就有明星效应，拍广告、上综艺节目、做形象代言等酬劳丰厚的工作自然会找这些明星。游戏界的明星也不少，克劳德、奎托斯、马里奥……将这些游戏中的明星聚在一起，做成一个新的游戏，没有动人的剧情，没有复杂的系统，没有华丽的音效，游戏的卖点即为这些游戏明星。《任天堂明星大乱斗》的火爆销量让人看到了明星效应的惊人影响力。见到玩家对这些游戏趋之若骛，世嘉也坐不住了，《世嘉超级明星网球》就此诞生。

世嘉超级明星网球

Sega Superstars Tennis

NDS	SEGA		SPG	2008年3月18日	美版
	1～4人	512Mb	29.99美元	无对应周边	

本作是一款融合了世嘉旗下几乎全部知名游戏角色的网球运动游戏。诸如“《索尼克》系列”中的刺猬索尼克、《超级猴子球》中的艾艾、“《太空频道5》系列”中的乌拉拉以及多年没有登场的沙锤音乐游戏《桑巴的明哥》中的明哥，共计16名游戏明星纷纷登场亮相。本作与“《马里奥网球》系列”相似，并不是一款追求真实网球比赛体验的游戏，而是以一种喧哗夸张的手法来体现网球运动的游戏，游戏中的每位角色都有属于自己的华丽必杀球技。

游戏操作

十字键	移动
A	上旋球
B	削球
A+B	挑高球
L/R	必杀启动
START	暂停

游戏的操作非常简单，玩过《VR网球》的朋友能在第一时间内适应游戏的操作，因为世嘉的招牌网球游戏“《VR网球》系列”一向都是以出色的手感著称，而本作就是沿用了PSP上《VR网球3》的击球物理系统，从力量槽发球到削球时球体运行的轨迹都和《VR网球3》是一样的。另外本作可以用触控笔来控制角色移动和击球，不过对于需要微操的网球游戏来说，类似NDS这种触控机能还不足以让玩家方便地进行游戏。



游戏心得

游戏继承了世嘉游戏“上手容易，深入难”的特点，游戏操作虽然简单，但想要很好地驾驭还是得要花点功夫的。游戏中的16个人物都有自己的打球风格，其各自的速度(SPEED)、全场(ALL ROUND)、削球(SPIN)、力量(POWER)以及控制力(CONTROL)等能力都是不同的。首先从发球说起，发球是比赛中一个非常重要的环节，发球的好坏直接影响到下一回合的主动权握在谁的手中。本作中发球是通过力量槽与十字键搭配来发出的，力量自然是越大越好，十字键也不要一开始就按住不放，那样百分之百会造成发球失误，而是应该在力量槽满了一颗星之后再按住十字键，这样才能达到最好的效果。另外，发球时的站位也是重中之重。发球时一般都会站在底线的中间，这样如果对方回直线球的话可以第一时间跑到位。

如果对自己的发球很有信心的话也可以站在最外侧往球场的对角线方向发球，因为在外侧容易使出刁钻的发球。

在对抗中，玩家的反应很重要，每一个回球的质量都和玩家的提前反应有关，想打出力量和角度都不错的回球就必须提前跑到球的落点，蓄力击球。上网截击是很好用的战术之一，上网后不要贴着网移动，否则很容易被对方打吊球，和网保持两三步的距离是最佳站位。

对于必杀技，笔者之前还是很期待的，不过玩过一段时间之后发现本作的必杀系统并没有什么新意，角色每回球成功一次后脚下的五角星就会变大一点，当五角星闪亮的时候就可以按L或R启动必杀准备，在接下来的4回合的相持中击球都带有必杀效果，如幻影球、曲线球、折射球等，摸清规律后就会发现这些球路都是一样的。



游戏模式

本作的菜单非常简洁，可选游戏模式并不是很丰富，大体分为快速比赛、锦标赛、小游戏和联机对战。快速比赛和锦标赛都可以选择单打或双打。在快速比赛中，角色、场地、对手等一切比赛要素全部随机，玩家可以将此模式看作是一个练习模式。在锦标赛模式中可选择的角色一开始只有8位，还有一半的隐藏人物需要玩家将每个角色的锦标赛模式通关一遍才会解锁。独乐乐不如众乐乐，本作的多人联机也是游戏的卖点之一，游戏最多支持4人联机双打，和机械的电脑AI相比，和朋友对战的乐趣要大得多。

迷你游戏

迷你游戏一直是世嘉网球游戏的王牌，本作也不例外，8个小游戏乐趣十足，而且这8个小游戏都是根据世嘉的传世名作改编的，如《死亡之屋》、《VR战警》、《超级猴子球》等，下面就来看看这8个小游戏的玩法吧。

游戏	玩法
CHUCHU ROCKET	用球击打对面场地中的箭头，使小外星人在有限的时间里沿着箭头进入火箭。
CURIEN MANSION	死亡之屋，场地中会不断有僵尸出现，回球击中所有僵尸。
JET SET RADIO	街头涂鸦，在接发球器中飞出球的同时，捡到地上的颜料。
PUYO POPO FEVER	发球练习，对面有不停下落的彩球，击中一种颜色的球，使与其相连的相同颜色的球全部消失计入得分。
SONIC THE HEDGEHOG	躲避岩石，捡到足够数量的戒指。
SPACE HARRIER	在时限内躲避岩石。
SUPER MONKEY BALL	超级猴子球，在时限内击打小彩球使其进入对面半场的门内。
VIRTUA SQUAD	VR战警，击败所有敌人。

玩后感

NDS上又一款绿色游戏（无血腥暴力元素），老少皆宜，多人同乐，是茶余饭后的休闲佳作。就游戏本身而言素质还不错，精美的3D画面、激昂的音乐以及出色的手感，不过游戏出彩的地方并不多，游戏内容也非常有限，重复游戏价值很低，不过世嘉的这些明星足以让不少玩家为之倾倒。本作能勾起许多你童年的美好回忆，如果你是世嘉饭，那么请用这款游戏来唤醒你沉睡中的记忆吧。

《伊苏》是一部在日本和国内都有着很高人气的经典A·RPG系列。其独特的世界观以及永恒不变的主角一直是系列的一大特色。本次的移植版是"《伊苏》系列"的开山之作，也是两位人气女神的传神之作，广大的女神FANS不要错过啊！

特快专递

伊苏DS

伊苏DS			
イースDS			
NDS	Interchannel	A·RPG	2008年3月20日	日版
	1人	512Mb	5040日元	无对应周边

文 好想sleep 编 宇轩 美编 小鱼仔

基本操作

十字键	移动
A键	魔法攻击
B键	走/跑
Y键	普通攻击
X键	使用物品
R键	切换跑步/走路
START	调出菜单
SELECT	切换操纵方式



1. ADOL为主角的HP槽
2. ENEMY为当前攻击目标的HP
3. 目前主角身上的装备
4. 区域地图
5. 接下来的目的

武器防具

游戏中出现的装备数量并不多，以下为所有武器及获取方法。

盾

名字	获得方法
SMALL SHIELD	ミネアの町防具屋花400G买得
MIDDLE SHIELD	ミネアの町防具屋花2000G买得
LARGE SHIELD	ミネアの町防具屋花5000G买得
RUBY SHIELD	バギユニバデット的宝箱
SILVER SHIELD	神殿地下3层的宝箱
BATTLE SHIELD	ダーム塔的宝箱

武器

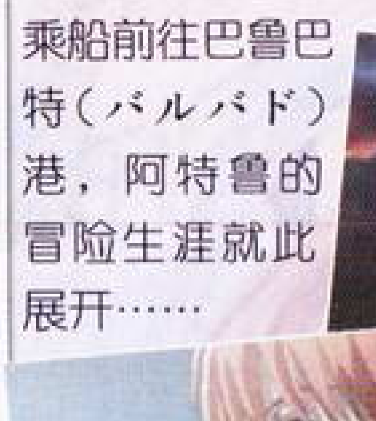
名字	获得方法
SHORT SWORD	ミネアの町武器屋花500G买得
LONG SWORD	ミネアの町武器屋花2000G买得
TALWARL	去过神殿后回バルバドの港找スラフ取得
DEFENDER	バギエニバデット最初的地方左上宝箱
SILVER SWORD	得到ロダの种后，去草原左上、右下的ロダの树前使用，之后从树根处获得
FLAME SWORD	ダーム塔的宝箱



STORY

800年前，两位女神将“黑珍珠”的力量赐予人类，在两位女神和六位神官的守护下，伊苏逐渐繁荣起来，但同时魔物也逐渐强大起来，为了逃避魔物的侵袭，人们来到了天空神殿。没想到就在这个时候女神消失了，魔物也停止了攻击。虽然暂时获得了和平，但伊苏的繁荣也一去不复返。带着复活伊苏的心愿，六位神官把这段历史分为六个章节写成伊苏之书留给子孙，希望将来有人会解救女神……

AD.758年，阿特鲁16岁，他听说繁荣的港口城市巴鲁巴特(バルバド)自从被风之结界封闭起来后，就再也没有了消息。为探寻原因，他独自乘船前往巴鲁巴特(バルバド)港，阿特鲁的冒险生涯就此展开……





难易度选择

游戏有4种难度可选，分别是Very Easy、Easy、Normal以及Nightmare。个人建议从没有玩过“《伊苏》系列”的玩家选择Very Easy或Easy，而想自虐、想换个新NDS又找不到借口的玩家请选择Nightmare。



战斗心得

1.与敌人战斗时尽量不要从正面攻击，正面和敌人起冲突90%自己也会受伤，在初期基本是致命的。

2.游戏的等级上限为24级，要练满级非常容易。但是后期的BOSS通常很强，就算是满级也很容易被秒杀。其实每个BOSS的攻击方式是固定的，只要掌握好攻击时机多打游击战就能获胜。



盔甲

名字	获得方法
CHAIN MAIL	ミネアの町防具屋花700G买得
PLATE MAIL	ミネアの町防具屋花2000G买得
REFLEX	ミネアの町防具屋花6000G买得
MITHRIL MAIL	バギユニバデット的宝箱
SILVER ARMOR	废坑地下1层的宝箱
BATTLE ARMOR	ダーム塔的宝箱

戒指

名字	获得方法
POWER RING	把银之铃还给村长后得到
RING MAIL	神殿地下1层的宝箱
TIMER RING	废坑的宝箱
HEAL RING	废坑的宝箱
EVIL RING	在ダーム塔3F的隐藏房间内用偶像和老人交换



这次的《伊苏DS》虽然不是移植自PS2版，但是总体质量还不错。本作的打击感比最初的版本有很大的提高，可惜惨不忍睹的画面糟蹋了这个游戏，满屏幕的伪3D怎么看都像是FC级别的画面，看不见纯2D风格。NDS的3D机能并不弱，由此可见制作商在移植本作时未尽全力。

作为系列的第二作，游戏的基本系统与一代几乎完全相同。不过，本作首次尝试加入了魔法，并受到广大玩家的好评，这个魔法系统一直延续到了今天。

文 好想sleep 编 宇轩 美编 小鱼仔

Ys イースII DS

伊苏 II DS			
イース II DS			
Interchannel	A・RPG	2008年3月20日	日版
1人	512Mb	5040日元	无对应周边

NDS

STORY

在艾斯塔里亚禁忌之地获得最终胜利后，站在塔上的阿特鲁突然被白色的光芒所包围，下一瞬间他的身体就被云带往天空。接着，那团白色光芒把阿特鲁带到了伊苏——七百年前从艾斯塔里亚离开飞往天空的古代王国。现在，真正的伊苏国之旅即将开始。

魔法

本作在系统方面和一代几乎完全相同，大家可参照一代。下面让将为大家介绍二代新增的"魔法"。

要使用魔法首先需要开启魔法，在废墟里得到神界之杖后到废墟最上方接触女神像，这样魔法就会自动开启，状态栏中会增加MP槽。不过光是这样还不能使用魔法，必须拥有魔杖。游戏中总共可以得到六把杖，每把杖的功能各不相同。魔杖若和某些饰品搭配，攻击会产生多种效果变化，是对付BOSS的绝佳利器！

游戏中部分敌人对物理攻击完全免疫，



这时就要擅用魔法了。在所有魔法中，最实用的要数火魔法，威力不俗。至于最后的盾魔法，其实只是为最终BOSS准备的，实用性为0。

精灵之衣

平时我们只有在迷宫以外的地方才能自动回复HP，不过若装备了精灵之衣，在迷宫停留的期间HP也会徐徐恢复，相当方便。







最强BOSS



钟楼里的萨巴(サバ)是游戏中的最强BOSS，与其战斗时必须先干掉周围的蝙蝠，这样才能对萨巴(サバ)本体造成伤害，本战很考验玩家的耐心。由于是持久战，所以自身能力是关键。在打萨巴(サバ)前最好先练练等级，推荐练到60级以上再去挑战。另外别忘了回村买足补给，有钱的话还可以去买生命之药。

武器防具

武器

名字	获得方法
SHORT SWORD	ランス村的武器屋花200G买得
LONG SWORD	ランス村的武器屋花1000G买得
TALWARL	ランス村的武器屋花5000G买得(需要铁矿)
HYPER CUTTER	ラミア村的武器屋买得
BATTLE SWORD	サルモン神殿地下水路的宝箱
CLELIA SWORD	在サルモン神殿的地下水路找到一名剑士，从他那里获得

盾

名字	获得方法
WOOD SHIELD	ランス村的武器屋花100G买得
SMALL SHIELD	ランス村的武器屋花1500G买得
LARGE SHIELD	ランス村的武器屋花6000G买得
IRON SHIELD	ラミア村的武器屋买得
BATTLE SHIELD	サルモン神殿的宝箱
CLELIA SHIELD	サルモン神殿的地下水路

盔甲

名字	获得方法
CHAIN MAIL	ランス村的武器屋花500G买得
BREAST MAIL	ランス村的武器屋花2000G买得
PLATE MAIL	ランス村的武器屋花8000G买得(需要铁矿)
REFLEX	ラミア村的武器屋买得
BATTLE ARMOR	サルモン神殿的宝箱
CLELIA ARMOR	获得CLELIA SHIELD后返回ラミア村找ハダト获得

杖

名字	获得方法
ファイヤーの魔法	废墟的宝箱
ライトの魔法	废矿的宝箱
リターンの魔法	治好リリア的病后从其母亲处获得
テレパシーの魔法	ノルティア冰壁的宝箱
タイムストップの魔法	サルモン神殿的宝箱
シールドの魔法	最后由ルダ交给主角

饰品

名字	获得方法
精灵の衣	ノルティア冰壁的宝箱
鹰の雕像	ノルティア冰壁的宝箱
隼の雕像	サルモン神殿的宝箱
クレリアの指轮	废矿的宝箱
やすらぎの指轮	熔岩地带的宝箱
女神の指轮	サルモン神殿的宝箱



作为和《伊苏DS》采用同一个图像、系统引擎同时期开发移植的系列第二作，本作的画面效果并没有因为是第二作就有所提高，只是增加了一堆新场景。游戏的整体难度把握得还是很到位，4种难度的选择让游戏更具挑战性。可惜的是，本作的新增要素并不多，老玩家可能要失望了。







不愧是财宝公司的作品，游戏流畅的手感使得这部在N64时代名气不算太响亮的游戏续作拥有相当不错的素质。虽然容易被误认为是类似《洛克人》的射击类ACT，但实际上本作充满解谜要素，很考验玩家的分析能力。由于系统较为复杂，一些不懂日文的玩家可能对本作较难上手，本次“特快”将着重讲解番外王各种武器的用法，希望能对各位有所帮助。

文 胧月 美编 Yangyu

特快专递

番外王魂

バンガイオー魂

NDS	ESP／Treasure	ACT	2008年3月19日	日版
	1～4人	64Mb	5040日元	无对应周边

何为番外王



1999年是3D游戏的全盛期，财宝公司在当时的大环境下分别于N64和DC两个平台上开发了名为《爆裂无敌番外王》的动作射击游戏，前所未有的爽快系统和独特的故事使得至今仍有FANS对该作追捧有加。这款NDS版的《番外王魂》继承前作华丽的“弹雨”画面，玩家要操控巨型机器人番外王运用各种武器击破画面中的所有指定目标。敌方密集的火力绝非是能通过走位躲避的，要想存活下来就必须熟练运用各种具有特殊效果的武器。

■摧毁屏幕内的所有目标即可过关。

普通武器

追踪导弹

ホーミング

具有自动追踪性能的射击系武器。

1.玩家不按十字键任何方向时，导弹会自动攻击屏幕中的敌人，这里需要注意的是，如果敌人和番外王之间有障碍物阻隔，导弹将不具备追踪性能。这里的障碍物包括直线子弹可以通过的半毁的墙壁，只有将该墙壁完全摧毁，导弹才能自动追踪。



2.如果配合十字键的相应方向发射追踪导弹，那么导弹只会向指定方向射击，这种射击方式可以避免因自动追踪而破坏不必要破坏的东西，也方便玩家打击半毁墙壁后的目标。

跳跃弹

バウンド

遇到墙壁后会自动反弹向敌人，与追踪导弹相比更适合使用在狭窄的地形里。

凝固汽油弹

ナパーム

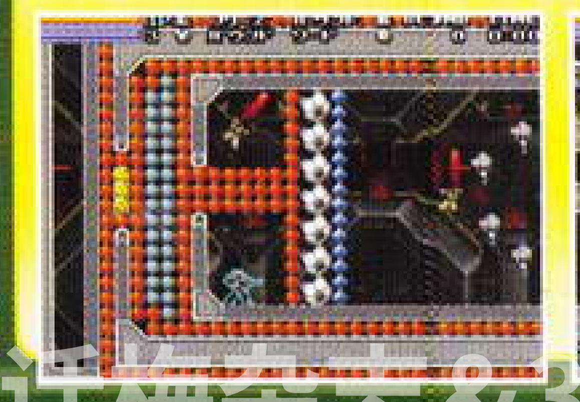


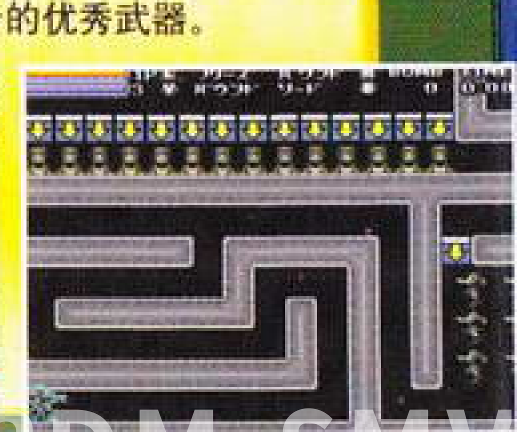
遇到阻碍物会发生大范围的爆炸，是值得信赖的群体攻击武器。这里的障碍物包括路障、墙壁、敌人等所有一切阻挡汽油弹的可摧毁目标。凝固汽油弹的缺点在于贯通能力较差，尤其在比较复杂的地形里时，必须跟其他武器配合使用。

破坏者

ブレイク

和汽油弹不同，破坏者的贯通力很强，一发破坏者能抵消敌人的两发炮弹，是对付敌方射速密集的导弹炮台的优秀武器。



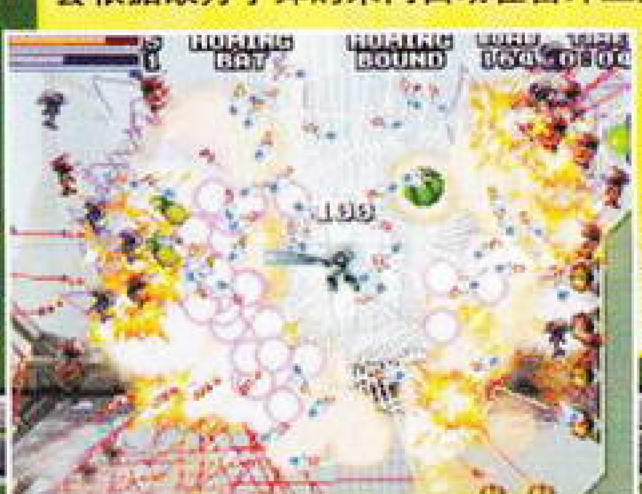


护盾

バリア



橙色的光球，能抵消敌人的攻击，而且自身不会消失。利用十字键可以操作护盾的防御方向，如果不加操作，那么护盾会根据敌方子弹的来向自动在番外王身上改变位置。要注意护盾不能在同一时间防御多个角度，如果四面八方同时有子弹来袭，那么就不能指望它了。



光剑

ソード

近战武器，能抵消敌方炮弹。光剑的攻击间隙很小，可以对敌人实现连续打击。

球棒

バット



和光剑一样属于近身武器，攻击范围比光剑广。同时，球棒可以直接将敌方的炮弹弹回，非常便利。缺点在于挥棒时的破绽比较大。

EX武器

EX武器需要消耗屏幕左上角的EX槽（蓝色），只有该槽积蓄到1条以上时方可发动。积蓄EX槽有两种方式，一种是取得屏幕内的水果，另一种是受到伤害，该槽最大只能积蓄到3条，积满时需要使用EX武器方可重新积蓄。

EX武器和普通武器一样，也包含了追踪导弹（ホーミング）、跳跃弹（バウンド）、凝固汽油弹（ナパーム）、破坏者（ブレイク）这四种远程武器，区别在于该四种武器的EX形态呈现为全方位的密集弹雨，但每发炮弹的属性并不会发生改变，比如跳跃弹遇到墙壁依然会反弹，破坏者依然能一发抵消敌方两发炮弹等等。

除了以上四种外，EX武器还包括直接炮（ダイレクト）、反射（リフレクト）和冻结（フリーズ）三种特殊武器，而像光剑、球棒这些肉搏类武器则没有EX形态。

冻结

フリーズ

冻结本身不具备攻击性，但可以让屏幕中所有敌人以及他们的攻击判定在短时间内全部静止，而该静止时间则根据玩家发动冻结时番外王身上的数字而定。发动时的蓄力时间越长，冻结敌方的时间也就越长。



直接炮

ダイレクト

和前面四种全方位弹雨类武器不同，直接炮只能射向固定方向的敌人，护身的效果很贫弱，但优点在于火力强大，适合对付HP较高的敌人。

反射

リフレクト



不仅能把敌人的炮弹类武器反射回去，也能把突进过来的敌人弹开，玩家还可以用球棒、追踪导弹等武器对被弹开的敌人进行追打。

远程武器的MIX

看过上面的武器介绍，可能有玩家无法理解主机按键如何对应这么多的武器。其实在每个关卡里，系统会根据关卡需要自动分配给玩家两种普通武器和两种EX武器，分别对应Y、B和L、R键。具体到每个键位对应的武器，可以在游戏画面的正上方查看。当普通武器或EX武器的两种均为远程武器时可进行复合（MIX），操作方法为按下Y+B或L+R，这样射出的远程炮弹就能同时具有两种效果，比如将追踪导弹和跳跃弹复合后，炮弹将既具备追踪性，又具备反弹性。需注意普通武器和EX武器无法复合，要解除复合可再次按下Y+B或L+R。



较难上手算是本作的一大特点，一是武器种类的繁多，二是要看懂每个任务的说明需要一定的日语基础。尽管其貌不扬，但确实是一款佳作。动作、射击、解谜三大要素都在本作中有着很高的完成度，在当前的游戏淡季是非常不错的小品。

文 自由　编 软饼干　美编 紫枫

近日NDS上推出了一款极具荒诞风格的游戏，由于笔者先前曾看过相关介绍，所以感觉这款游戏还蛮有特色的。况且该作的发行商还在纽约任天堂展示中心热闹地举办了一场首发纪念活动会，这就更有理由让笔者一探本作的素质了。在进入游戏后，果然立刻就让人感受到了浓郁的美式漫画韵味，造型奇特到无法形容的主角绝对能吸引住一部分玩家，同时也让一部分玩家倒尽了胃口（－ －）。好吧，如果你还对本作感兴趣，那就接着往下看吧。

少年僵尸 异形侵略

Teenage Zombies: Invasion of the Alien Brain Thingys!

NDS	Ignition	ACT	2008年4月15日	美版
	1人	512Mb	29.99美元	无对应周边



操作简介



按键	作用	按键	作用
十字键↑	视野变宽	A	跳跃
十字键→、←	控制角色移动	B	普通攻击
十字键↓	蹲下	R、L	快速切换角色
Y	使用特殊技	触摸屏	点击棺材为切换角色；点击收集品进入迷你游戏
X	调查开关		

PS：收集到的残肢断臂必须集满一套，点击后才能进入迷你拼接游戏。



菜单模式	内容
Play Zombie	故事模式
Easy Mode!	调节音量和难度选择
Menu	选择存档、挑战模式、迷你游戏以及观看动画等

游戏方式



▶关卡与关卡之间穿插的迷你游戏，需要用触控笔来操作。



从游戏进行方式上来看，本作是一款动作解谜游戏，也就是说玩家要开动脑筋，操纵角色找到指定的出口或是物品才算完成任务。游戏初期玩家只能控制第一个女性僵尸，在陆续找到其他两名僵尸同伴后，冒险才算真正开始。当玩家遇到阻碍时，必须依靠角色所擅长的技能才能通过。从中可以看出，游戏设计者就是想考验玩家如何切换和利用这3名少年僵尸所拥有的不同技能来一步一步前进。嗯，下面就来看下3位少年僵尸的大致特征吧。

角色介绍

特殊技

在介绍角色前，先来看下特殊技如何获得和使用。闯关过程中有时会找到一大堆发光的提示物，那就是角色发动特殊技的道具，站在道具跟前按十字键↓就能获得道具，如果不知道是谁的道具，可以看下屏提示。角色获得道具后会暂时存放在棺材里，等到需要用的时候按Y键来发动即可。



玩家操纵的第一个僵尸，而且还是位少女僵尸。她的特长是可以将手伸长，以此来抓住高处的平台，相当于其他动作游戏中的二段跳，使用方法是按A进行跳跃后再次按A。Lori的特殊技是使用射钉枪和雨伞，射钉枪可以扫清身前所有外星人，雨伞则可以抵挡住关卡中高处落下的易拉罐。



独臂少女Lori



滑板小子Zack

滑板小子肯定是遭遇车祸而死的，要不然他的下半身怎么会没有了，（—_—）取而代之的是一块滑板。他的专有技能是可以进行滑板冲刺和钻过窄道，前者发动需要场景内有陡峭的坡，而后者则只需按住十字键↓就可以钻入低矮的通道。Zack的特殊技是变身为大脚车和飞碟，大脚车带有攻击判定且还可以无视地上的任何机关陷阱，飞碟则可以进行垂直飞翔。

这个大胖子的背上长有3条强有力的触手，难道是和章鱼合体了……胖子动作异常缓慢，跳跃能力几乎可以忽略不记，不过依靠那3条触手，胖子照样能飞檐走壁。靠近垂直的墙壁后，胖子便能自动吸附住墙面，然后就能在墙面上自由上下移动了。另外胖子还能挂住绳索移动，真是个灵活的家伙。Finnigan的特殊技比较恶心，就是吃腐败的食物后大吐一场，利用呕吐物来腐蚀铁门和攻击外星人，还真是让人受不了的技能。



胖子Finnigan

迷你游戏

除了主线任务外，游戏中还穿插着8种猥琐的迷你游戏，而且全部都要依靠触控笔来完成。这些游戏纯属消遣用，比如那个拼接猥琐僵尸的迷你游戏，完成后的奖励只是补满角色体力。另外在游戏中期出现的类似问答的迷你游戏还比较有意思，不过对玩家的英语水平有一定要求。





玩后感

感觉NDS上的美式动作游戏都比较倾向于休闲小游戏类型、随便玩下就可以丢掉的那种，本作就是属于这一类的。场景画面简单粗糙，表面上看好像在漫画书中游戏一样，蛮符合游戏的主题，其实就是偷工减料。音乐很单调，循环播放着就有点让人受不了。虽然游戏的流畅度和游戏性不是很高，但是笔者还是把游戏给通关了……可能是笔者比较喜欢本作黑暗诙谐的格调和穿插的搞笑漫画过场。游戏难度不是很高，感觉游戏初期几乎没有特别难的谜题，等到了中后期才会有需要动脑筋的谜题出现。如果你对僵尸题材的游戏有爱，如果你对猥琐恶心的东西免疫，那就可以来尝试下本作。





文 C.H.1_ 编 米格 VOL.25

马上就是五一长假了。不过今年的假期有点不同，从7天缩减为3天。原来的长途旅行要改成短途了。其实要到附近地方玩的话，周末两天的时间就够了，何必都挤到五一呢。下面先一起看看近期的PSP软件新闻吧。

游戏破解

PSN游戏被破解



PSP游戏破解早已成熟，但还稍微有点遗憾，那就是索尼在线商店（PlayStation Network Store）PSN上的游戏还没有被攻破。PSN上除了有PS3专用游戏之外，还提供PSP专用游戏。这些游戏都是需要付费下载的。经过破解者们的努力，索尼的这最后一道防线也被攻克了。在4月上旬，CipherUpdate、Kono正式发布了名为NP Decryptor的软件。利用它，用户可以对PSN上下载的PSP游戏进行解密，将提取的EBoot.pbp文件转换为ISO，放到记忆棒中去游玩。

NP Decryptor还不太成熟，首先用户必须购买后才能对其破解，也就获取获得游戏授权码。但通过NP Decryptor转换为ISO后，就可以共享给其他没有购买游戏的用户运行。另外，目前只实现了对PSN上PSP专用游戏的破解，对PSP用PS模拟游戏还无法破解。M33小组也对破解发布了声明，声明中坦言不希望看到PSN被破解。声明中又说，破解PSN游戏并非难事，索尼仅仅用独立PRX文件来实现文件加密，显然低估了破解者们的实力。网上已经出现了不少破解后的PSN游戏，像《音乐节拍》等等。其实PSN上的PSP专用游戏数量并不多，大多是些迷你型的游戏。不过，玩腻了《星之海洋？二次进化》等大作以后，换换口味也是不错的。

模拟器

PicoDrive for PSP新版发布



PSP用MD模拟器PicoDrive for PSP于4月6日发布V1.40b版。新版中可以调节黑色色阶；加入了关闭图层限制选项；将复位功能更改为软件重启；修正了图层代码方面的错误；调节了时钟功能。

自制软件

xReader 新版公开

国产电子软件 xReader 进入春季以来更新极为频繁，在4月上旬、中旬，作者又接连发布了 V1.1.0-release2、V1.1.0-release3、V1.1.0-release4、V1.1.0-release5 等四个版本。新版修复了星期显示错误；解决了无法移动复制文件的问题，在移动复制文件目录失败时会有提示；实现了对以往版本配置文件的兼容；修正了剩余内存显示越界的问题；执行自制软件前会自动保存配置；修复了字体竖看设置为左向可能发生死机以及字体设置变动后没有重新刷新文件的错误；MP3 标签支持 APETagV2 和 ID3TagV2 格式，大部分 MP3 音乐的标签都能正常显示了。

公交查询系统新版放出



国人制作的 PSP 用公交查询系统于 4 月上旬、中旬发布新版。新版中将数据库制作软件改用 VC6 编译；修复了制作北京以外的路线时数据混乱的问题；加入了运行状态提示；可以通过图形界面来编辑和查看数据文件。PSP 端软件则增加了数据设置界面，可以加载不同城市的数据。如果你手头有本地的公交路线数据，不妨制作成数据库，放到网上与大家分享。

同人游戏

《Calypso》新版发布

PSP 上的射击游戏《Calypso》于4月6日发布V1版。游戏画面非常简陋，仅用两个小方块表示我方战机和敌机，每关都有不同的任务。开始界面中，我们按×键确认选项，游戏中用方向键或滑杆操作战机，按□键射击，按△键发射特殊武器，按 START 键回到主菜单。



软件学院

用 PSP 进行文字处理 Notepad for PSP

软件名称：Notepad for PSP
软件作者：Kris
适用机种：PSP-1000

PSP 可以玩模拟游戏、可以看电影、可以放音乐，功能堪比掌上电脑。这时，玩 PPC 的朋友可能要哼哼鼻子了。我 PPC 上有 PocketWord，可以进行文字处理，你 PSP 能行吗？当然可以！Notepad for PSP 就是一款 PSP 专用的文字处理软件，我们可以新建文本，也可以打开已经存在的文本编辑，除了能输入英文外，还能输入中文，并支持拼音、五笔两种输入法哦。怎么样，功能一点都不弱吧。看过上辑《掌机王 SP》的朋友应该对 PSP PowerWord 还有印象，Notepad for PSP 和 PSPPowerWord 其实都是同一位作者的作品。Notepad for PSP 也内置了词典功能，可以查询单词释义。下面就让我们一起看看 Notepad for PSP 的具体使用方法吧。

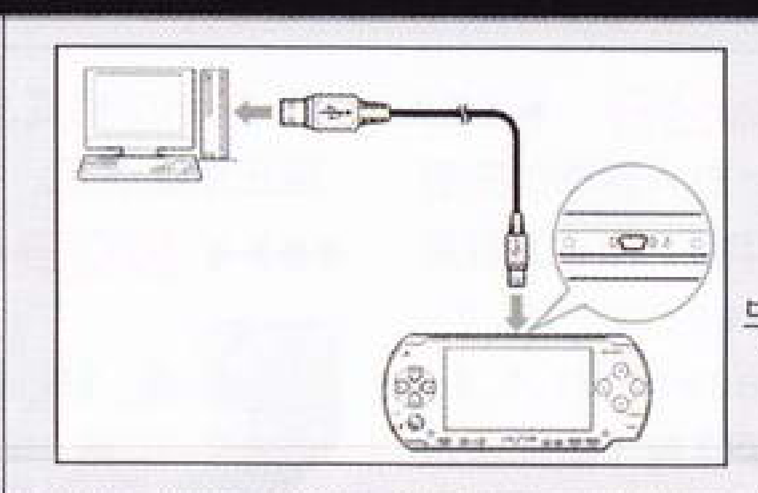
安装指南





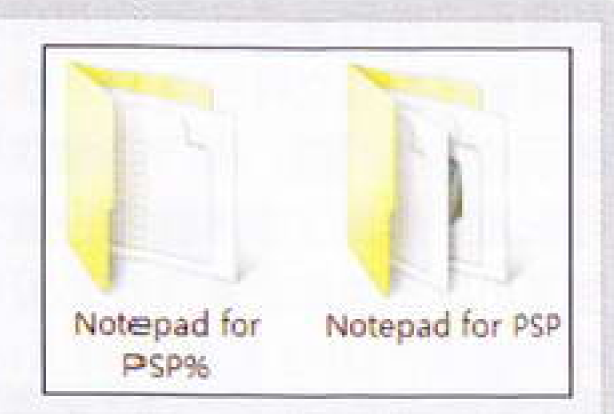


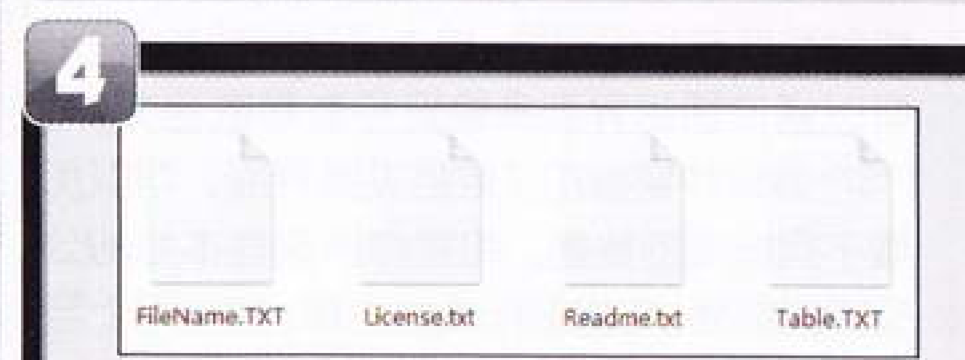

下载软件压缩包，在电脑端将其解压缩。



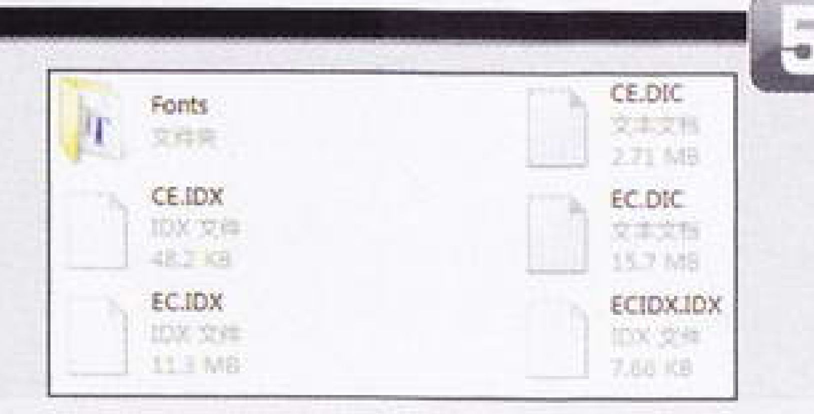
将PSP通过USB连线与电脑相连。

将名为Notepad for PSP、Notepad for PSP%的两个文件夹都拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。Notepad for PSP是基于1.50核心开发的，只能在PSP-1000上运行。





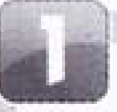
Notepad for PSP支持对TXT文档的编辑，你可以拷贝TXT格式的文件到记忆棒Notepad for PSP/My Documents目录中。

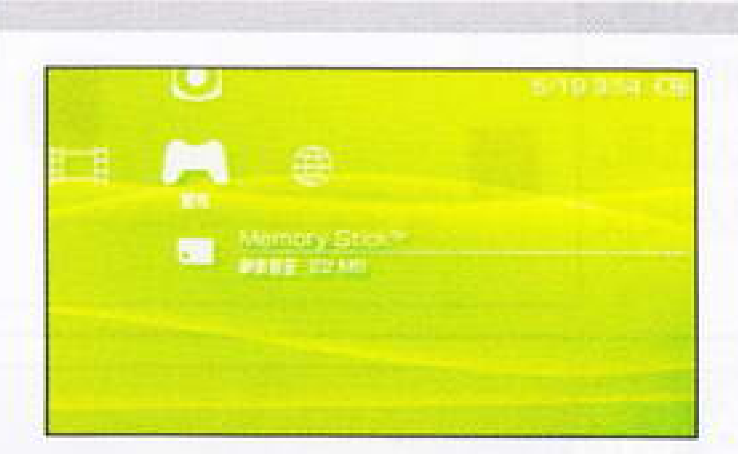


Ciba文件夹中则存储着电子词典所用词库、字体等文件。

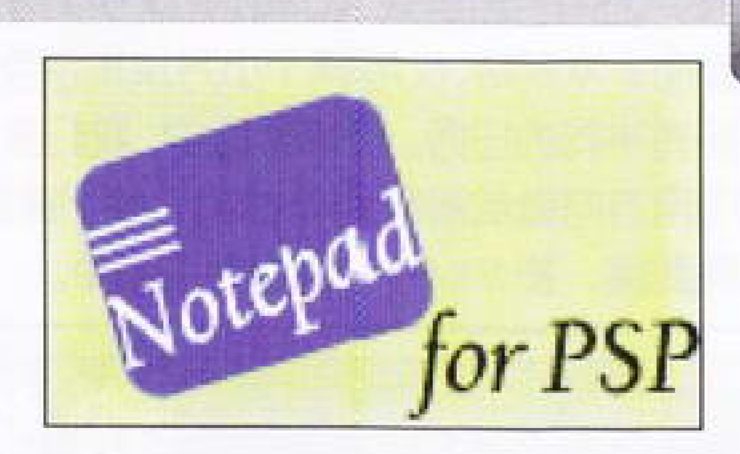
快速上手







在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。

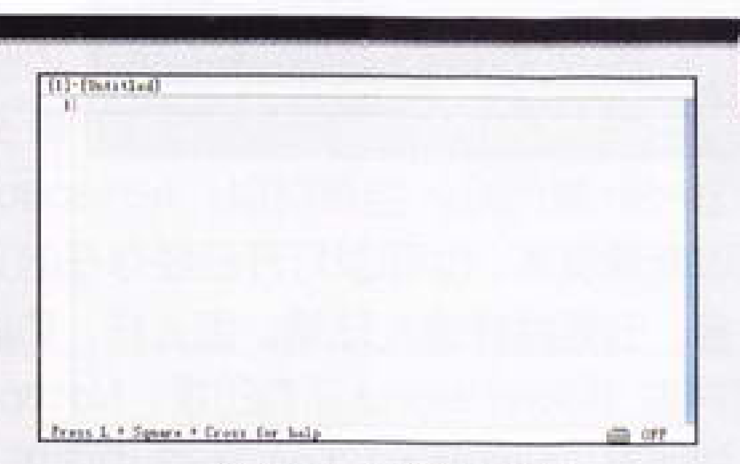


找到Notepad For PSP软件，按确定键开始运行。



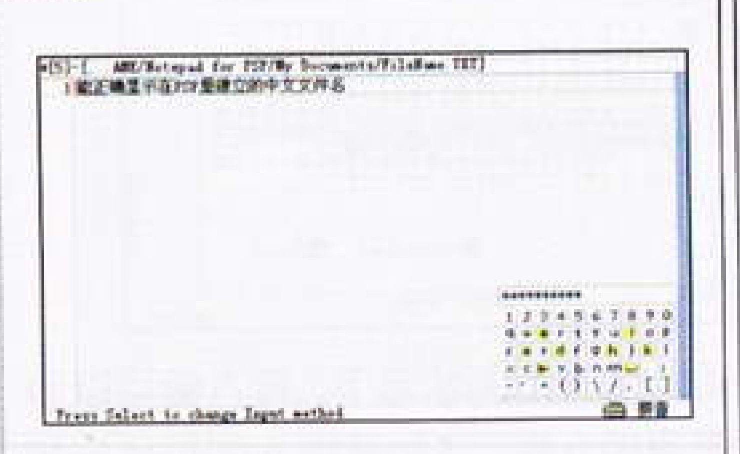


首先会提示正在载入。



稍后进入编辑界面。





按R键可以打开英文输入法，左下角会显示虚拟键盘。字母的录入方法与PSP PowerWord一样。

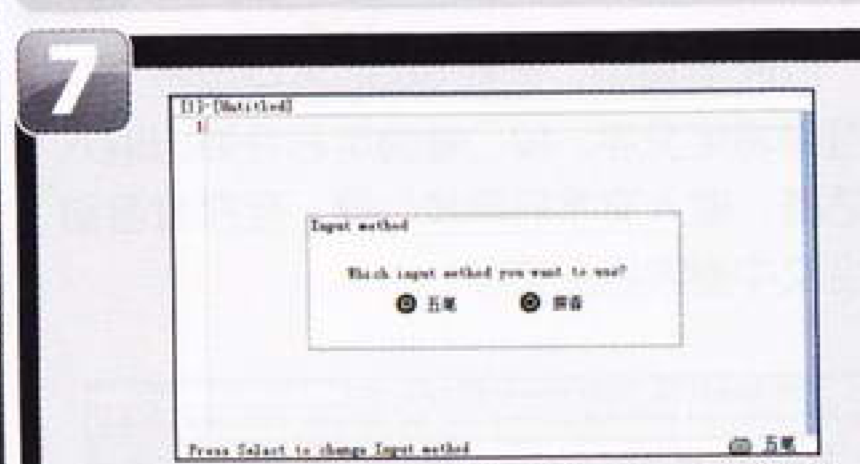
6



按键	说明	按键	说明
New	新建文档	Save as	将文档另存为
Open	打开记忆棒中的文档	Close	关闭文档
Save	保存文档	Exit	退出程序

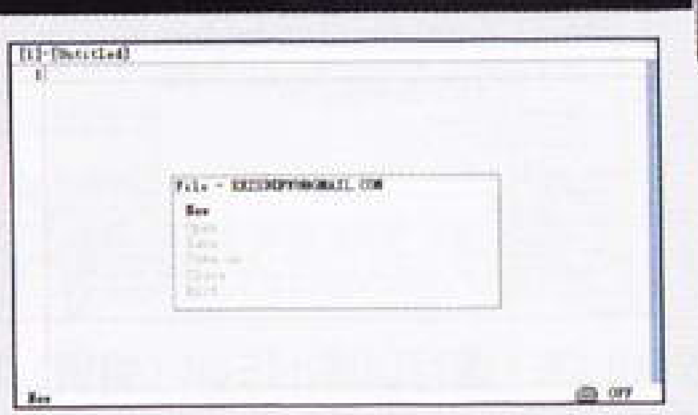
按SELECT键可以切换为五笔输入法。输入编码后，虚拟键盘上方会显示候选字，根据提示按相应的按键即可输入汉字。

7



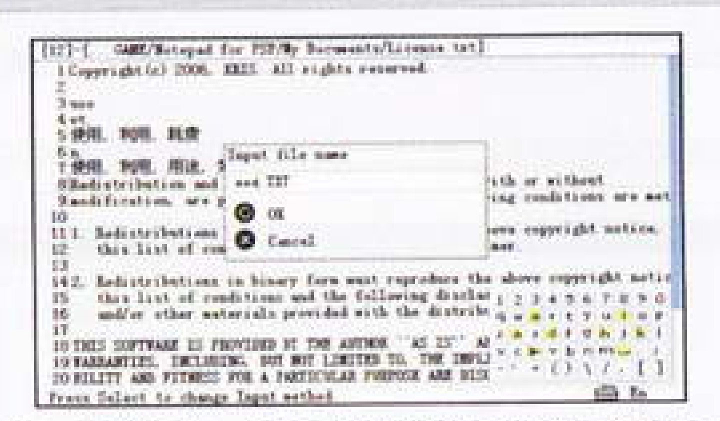
软件还提供了拼音输入法，同时按L、SELECT键可以调出输入法切换界面，选择五笔或拼音输入法。

8



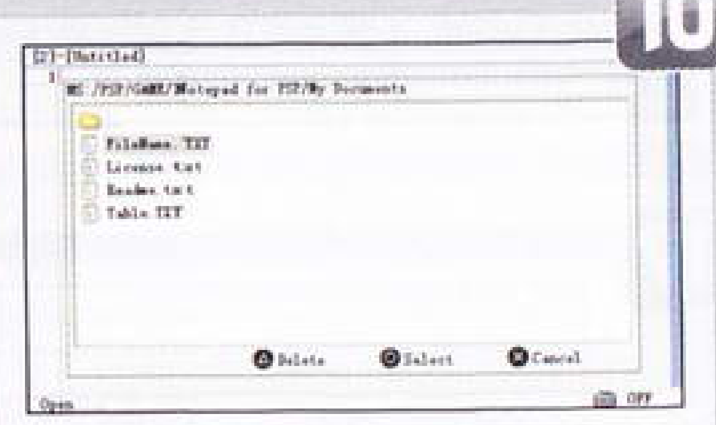
输入完毕后，按R键关闭输入法，右下角显示输入法状态为Off。按START键可以调出File（文件）菜单。





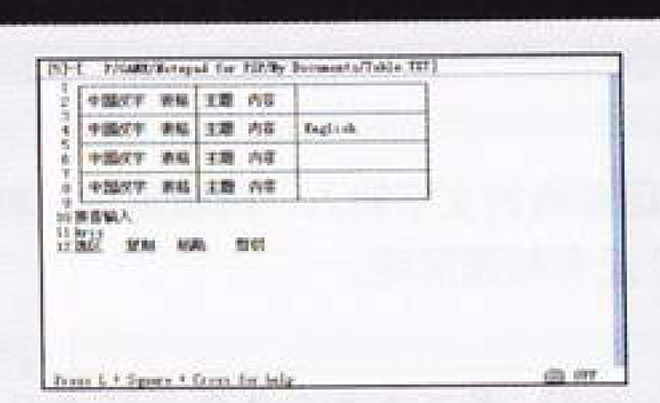
File菜单中，用方向键移动光标到Save，按○键可以将文档保存到记忆棒中。此时会出现文件名输入提示框，输入文件名后再按○键即可。同样是按R键打开输入法输入文字，输入完毕后再按R键关闭输入法。文件会默认保存到My Documents目录下。

10



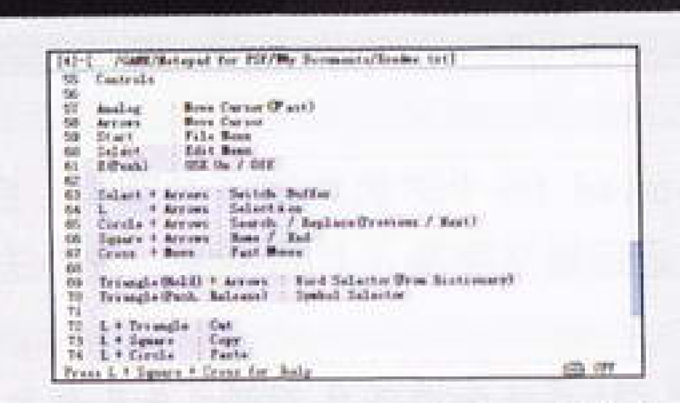
File菜单中，将光标移动到Open，按○键确认可以打开已经存在的文档。默认会打开My Documents目录，我们也可以进入记忆棒其他目录选择文件。





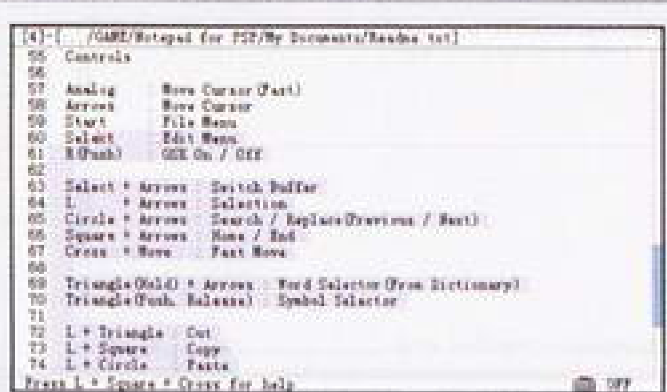
在Open对话框中，在选中的文件上按△键则可以删除文件，按○键确定。

12



为了方便用户浏览编辑，文件的每一行前面都有行号标识。

13



我们可以按L键，然后再通过按方向键或者滑杆选中大量文字，建立选区。此时按□键可以复制选区内的文字，按△键剪切文字，按○键粘贴文字。

14



在输入法关闭的状态下，按△键可以调出特殊符号输入框，选中要输入的符号后按○键确定。

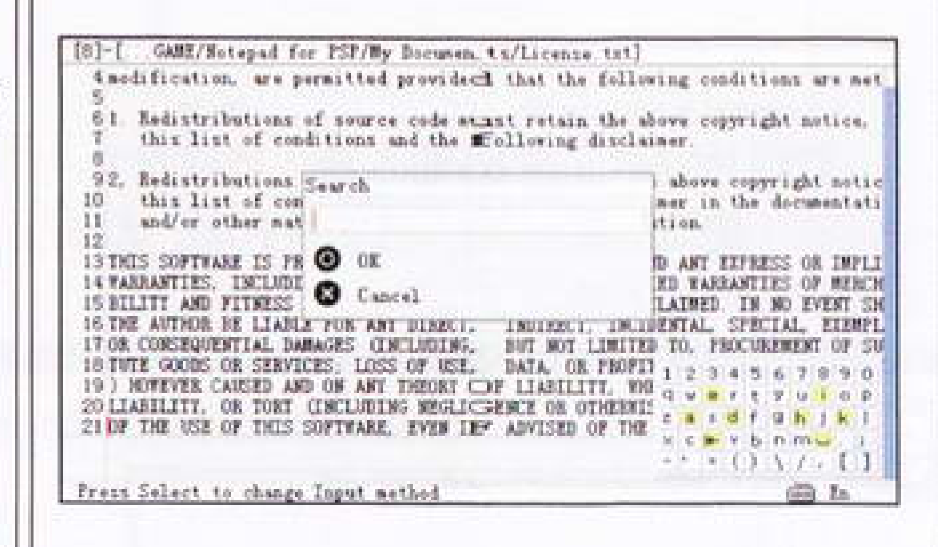
15

按SELCET键可以调出Edit（编辑）菜单。

按键	说明
Search	在文档中搜索
Replace	在文档中替换
Jump to	跳转到指定行号
Select All	选中文档中全部文字
Syntax Cloring	部分英文单词按语法标识颜色
Ciba	查询单词释义

16

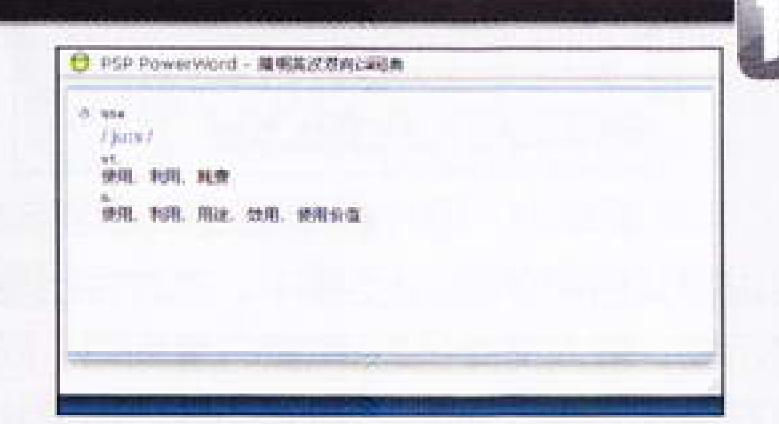
Edit菜单中，选择Search可以在文档中搜索特定文字。按○键确定后会弹出输入对话框，输入文字后再按○键，程序会自动在全文中搜索匹配文字。



17

Edit菜单中，选择Jump to则可以直接跳转到指定行号，对于特别长的文档很有用处。

18



如果碰到不会的单词，可以在Edit菜单中选择Ciba，然后输入词汇，便能查询到单词的释义。

Notepad for PSP的功能十分强大，完全能够满足普通的文字输入、编辑需求。软件最大的不足还是文字输入上的不便。没办法，谁让PSP没有触摸屏呢。

发现PS3游戏合购还真不错。与几个网友合购了《GT5P》，算下来每人只要出60几块钱，惟一不爽的是PS3中多了一个用户。在4月15日，索尼又对PSN进行了升级。界面大变换，易用性也增强。希望以后PSN上能多出几个《GT5P》这样的大作。



PLAYSTATION Store

PSP网络购买实用指南

文 Raeca 编 米格

作为PSP与PS3在线服务PLAYSTATION@Network中的一个重要环节，在线游戏"商店"PLAYSTATION Store为玩家提供了丰富多彩的内容。让玩家足不出户即可获得最新游戏的试玩、主题壁纸以及更多的完整版付费游戏（PS、PSP、PS3）。目前，从PLAYSTATION Store下载游戏有两种方式，一种是通过个人电脑（PC），一种则是通过PS3主机。由于近期越来越多的游戏开始通过PLAYSTATION Store发售，有些游戏甚至只有在网络商店中发售，而没有UMD光碟版，例如最近十分热门的《Beats》。所以，在本辑《掌机王SP》中，笔者就来带大家一起去PLAYSTATION Store这个网络商店里Shopping一把，希望通过本文，能让大家了解并掌握PLAYSTATION Store在线游戏商店的使用方法。

电脑人人有，下载最方便

尽管PLAYSTATION Store最早是PS3主机的"独占"功能，但索尼方面也考虑许多PSP玩家并没有PS3主机，如果为了下载游戏而购买PS3则显得有点本末倒置，所以在去年年末专门推出了PC平台上的PLAYSTATION Store，让PSP玩家也能方便的使用到PLAYSTATION Store的各项功能。故而本文将先以PLAYSTATION Store（PC）为大家讲解如何通过PC下载PLAYSTATION Store中的游戏。

PC平台购买、下载指南



PLAYSTATION Store（PC）是一个面向PC平台的网络服务，使用任何浏览器登陆"http://store.playstation.com/"，即可进入面向PC的PLAYSTATION Store。如果你是第一次使用，那么首先需要选择所登陆的"国家/地区"，建议国内的玩家选择"香港"进行登陆，这样不仅是中文界面，而且商店中还有不少面向中国玩家的中文游戏可供下载。在正式开始使用前，你还需要注册一个PLAYSTATION Network（PSN）帐号。注册PLAYSTATION Network无需登记PS3或PSP主机，完全免费且无需捆绑信用卡（如果你想要付费购买游戏的话，稍后还是要绑定的）。

1 在页面的左上角可以找到"登陆/注册"按钮，点击这里开始注册一个PSN帐号。在之后的新页面内点击"我要创建一个新帐号"开始创建新帐号。



2 在明确了将要进行的注册步骤之后，选择"继续"开始注册。

3 在"居住的国家"一项中，请选则"香港"（也可选择日本或美国，这直接关系到您所能获得的下载资源的内容）。"语言"请选则"简体"中文；"出生日期"请如实填写，自觉远离部分限制级游戏内容。

4 在选择帐号种类一项中请选则"主账号"。

5 接受隐私条款，否则不能继续注册PSN及使用PLAYSTATION Store服务。

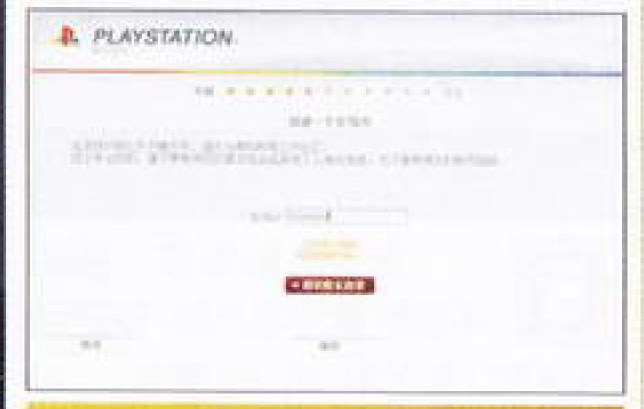
6 输入登陆帐户信息，你所使用的邮箱，以及你为PSN帐务所设置的密码及安全问题。填写完毕后选择继续。

7 系统将发送一封确认邮件至刚才所填写的邮件地址，以验证您是该信箱的真正所有人。

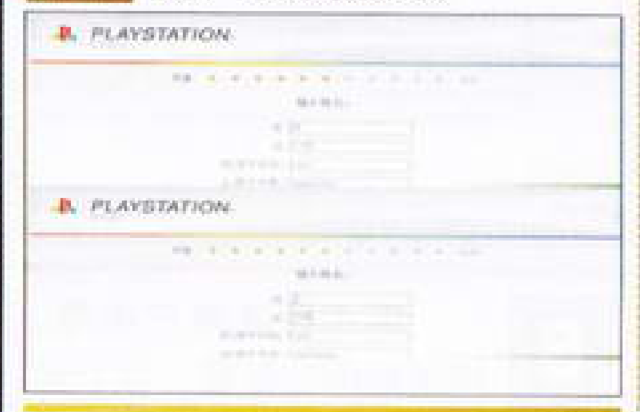
8 打开邮件，点击邮件中所附带的链接，完成帐号的认证。



9 接下来，系统会要求填写“在线ID”，该ID有别于账号，类似于网络中的昵称，请勿使用真实的姓名以及其他身分信息，也不要使用帐号及帐号密码。

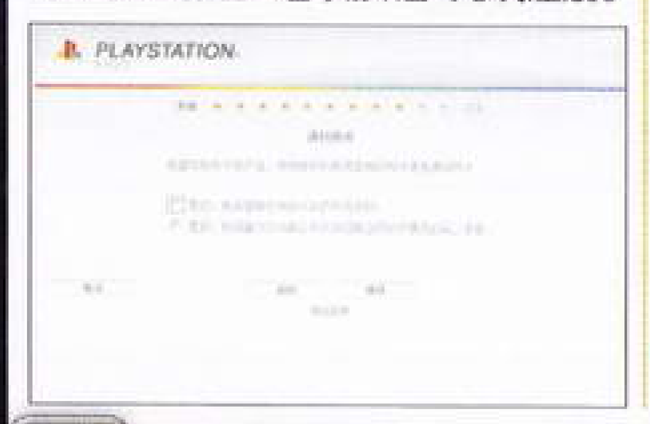


10 输入姓名以及其他信息，可随意填写。



11 在输入帐单信息的选项中选择“否”，如果您只是想下载免费游戏，则完全没必要输入相关信息。

12 如果不想定期收到相关广告，那么请勿勾选相关选项，然后点击“继续按钮”完成注册。



13 注册之后，我们便可以使用我们的帐号在PLAYSTATION Store内选购我们喜欢的商品了。但无论是免费的试玩游戏还是付费的完全版游戏，都需要通过专门的下载工具“PLAYSTATION Network Downloader”来完成。PLAYSTATION Network Downloader能正确识别使用USB接口连接至电脑的PSP主机，并自动完成相关文件的授权与安装。



14 安装过程十分简单，请根据提示，按照默认选项选择即可完成。



在PLAYSTATION Store内的购物十分简单，在绝大部分的操作上与当当、卓越等网上商城并没有太大的区别。只是除了免费的下载内容之外的其他付费内容，你需要使用信用卡向你的帐户内充值后才能购买，并且你只有正确地将PSP通过USB连接到电脑后才能开始下载。

15 将PSP通过USB连线与电脑相连，选择XMB界面菜单中的“设定”→“USB连接”将记忆棒在电脑上识别为可移动磁盘。



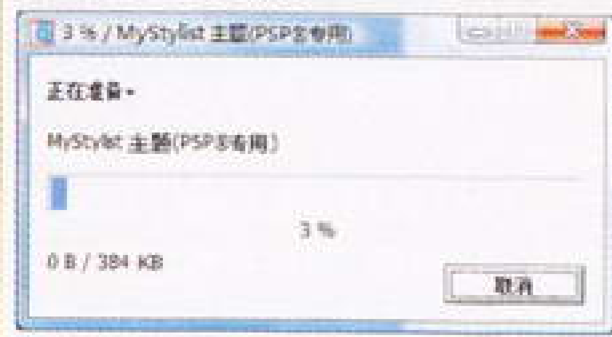


16 在PLAYSTATION Store内选择您所喜欢的游戏，如果页面标有“免费”字样，则表示该游戏内容可以不用付费充值就能下载，直接点击页面上的“下载”按钮即可。





17 如果是需要付费购买的游戏，则需要使用信用卡进行充值。充值时，首先需要填写信用卡的相关信息，然后需要填写香港地区的地址（地址可随意填写）。由于国际信用卡在境外是无需密码即可支付的，一旦确认将立即从你的帐户内扣款。所以请保护你的帐户，不要将帐户密码透露给他人，以免他人盗用你的帐号进行购物。




▲需要购买的游戏。


▲选择“是，现在充值”。


▲填写信用卡的相关信息。




▲付费完毕，开始下载。

注意事项

如果电脑上安装有“迅雷”或是“网际快车”一类的下载工具，请务必在要求您选择用于打开文件的软件窗口中请选择“取消”，稍后浏览器将自动启动PLAYSTATION Network Downloader进行下载。

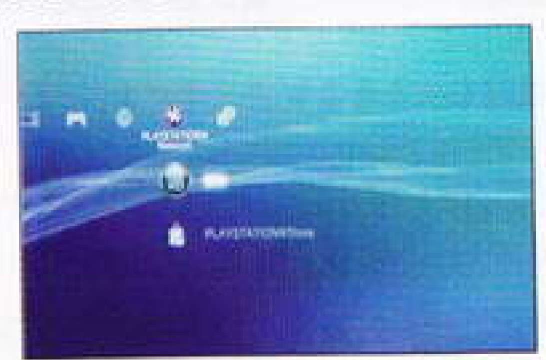


如果PSP确实已经通过与电脑连接，但PLAYSTATION Network Downloader依旧提示“请连接PSP”。请拔下连接至机箱USB接口的一端，换一个USB接口重试。

PS3平台购买、下载指南

比起使用PC下载，价格不菲的PS3并非一无是处。通过PS3主机内置的帐户管理功能，以及专用的购买菜单，使用PS3主机要比使用PC来得简单方便。并且PS3在下载时无需连接PSP主机，下载后一个游戏可以分发给五个PSP玩家使用，无疑更加实用。

1 使用PS3注册PSN帐号的方法与PC类似，这里就不再赘述，而这里建议使用PC注册后，再使用PS3登陆下载，或者将PS3连接键盘鼠标后再进行注册更为方便。





2 在PS3的XMB菜单内，左起第二项便是PLAYSTATION Network网络服务，首先先选择第一项，输入帐号与密码，进行登陆，然后再进入PLAYSTATION Store进行购物。





3



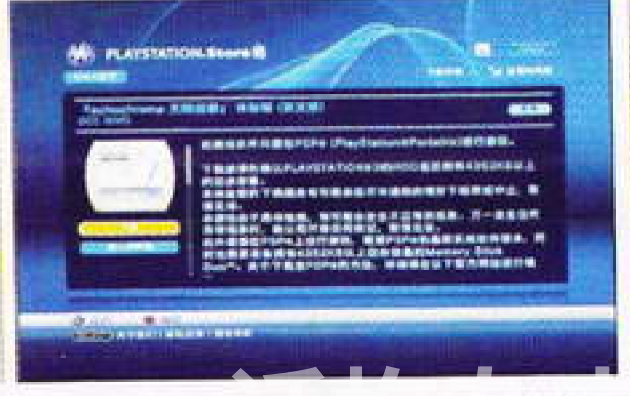
进入PLAYSTATION Store后，在左侧的菜单列表中，选择第三项进入PSP游戏的下载。



4

选择喜欢的游戏，然后按○键进入查阅详细说明。如果是免费内容则即可开始下载，而如果是收费内容则同样需要先用信用卡进行充值后才能购买。





5



如果还想继续挑选其他商品，而希望最后再确认所购买的内容，则可点击“加入购物篮”。



6



随后可点击“查看购物篮”，进入“购物篮”进行结账或删除不想购买的商品。



7



下载进行中，如果点击后台下载，那么下载进程将挂到后台执行。这时可以操作PS3进行其他的活动。

在分别介绍了两种主机在PLAYSTATION Store的使用方法之后，这次的购物体验之旅也就告一段落了。相信各位玩家都能够愉快地享受到PLAYSTATION Store在线购买游戏的便利。

双机制霸玩家的选择

microSD记忆棒转接器评测

文 寰仔 编 米格



游戏的容量在膨胀，想玩的游戏又越来越多，可面对自己手中2GB容量的记忆棒，你是否感到无奈呢？可惜8GB组棒的价格还并不理想，而且质量又得不到保证，这么细小精密的东西，坏了就算想自己动手修理都是不可能的事情。有多少玩家在购买组棒后不到半年就出现问题，宝贵的游戏存档全部付之东流。不过随着技术的发展，这种局面终于要被打破，一种比组装记忆棒更为低廉，同时还能够享受原装产品的优异品质的大容量解决方案诞生，更值得玩家们高兴的是，它还能同时解决NDS、PSP两种掌机存储空间的共享。它就是TF"马甲卡"，下面我们就来对其进行一个详细的介绍。

TF卡知识介绍



TF卡恐怕就不必笔者再介绍了，喜欢看《掌机王SP》的读者应该经常会在烧录卡介绍中看到它。它的官方名称叫做microSD卡，是一种极细小的闪存卡，也是SD卡家族中个头最小的，体积只有15mm×11mm×1mm——仅相等于小拇指指甲盖大小。最初发售的microSD卡容量最大只有128MB，但随着制造技术的不断提高，microSD卡的容量也在不断增大，随着SDHC标准的诞生，microSD卡的容量实现了飞跃性扩充。

SDHC是"High Capacity SD Memory Card"的缩写，即"高容量SD存储卡"。是由在2006年5月SD协会所发布最新版的SD 2.0的系统规范所定义的，符合SD 2.0规范的容量大于2GB并小于等于32GB的闪存卡的统称。其中符合SD 2.0规范的microSD卡，则被称作microSDHC卡。SDHC最大的特点就是高容量(2GB～32GB)，以往SD卡所使用的FAT(即FAT16)文件系统最大仅支持2GB的磁盘大小，无法满足大容量的SDHC卡的要求，SDHC卡统一必须采用FAT32文件系统。NDS烧录卡也是最先支持SDHC标准的设备之一，凭借这项技术烧录卡容量又一次实现了飞跃。



SDHC除了对容量规格制定了要求，对自身产品的速度等级也进行了划分，于是就有了Class 0、Class 2等等不同级别的SDHC卡。SDHC 2.0的规范中将SD卡的性能具体分为如下4个等级，不同等级能分别满足不同的应用要求：

> Class 0：包括低于Class 2和未标注Speed Class的情况。
> Class 2：能满足观看普通MPEG4、MPEG2的电影、SDTV、数码摄像机拍摄。
> Class 4：可以流畅播放高清电视(HDTV)，满足数码相机连拍等需求。
> Class 6：满足单反相机连拍和专业设备的使用要求。

我们可以在相应的闪存卡的表面找到一个内部写有数字的圆圈形状的图案(其实是字母C)，里面的数字便代表着Class等级，数字越高，速度越快。如果没能在闪存卡表面找到类似图案，而仅写有SDHC字样，那么该闪存卡便是Class 0，严格意义上来说他们并不被SD 2.0标准认可，有可能出现设备的兼容性问题。另外，由于SDHC 2.0与早期的SD 1.1规范的寻址方式不同，所以SDHC不兼容SD 2.0规范确立之前生产的某些旧版本SD读取设备，这也就是许多老的烧录卡无法支持大容量TF卡的原因所在。

TF马甲卡介绍

▲Sandisk 8GB microSD卡中就附带了转接为SD卡的"马甲卡"。

目前的NDSL烧录卡普遍采用microSD卡作为存储卡，用来存放ROM、游戏存档等数据。而购买容量巨大的TF卡对于双机制霸的玩家而言实在有些浪费。不过有了我们今天介绍的马甲卡，就能让你实现资源的共享啦。

购买microSD卡一般都附赠了SD卡适配器，可以通过适配器将8针肢的microSD转接成一块完美外形的9针脚SD卡，我们把这种适配器叫做"马甲卡"。除了转SD卡的"马甲卡"外，还有将TF转miniSD的"马甲卡"，这些无疑都扩展了microSD卡的使用范围，实现一卡支持多机，为喜欢数码产品的玩家避免了重复的投资。而将TF卡转为记

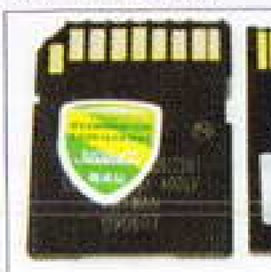
忆棒的马甲卡也在去年由Kingmax推出，只不过当时还没有SDHC标准的确立，低容量TF卡对PSP而言也就没有任何实际使用价值。而随着SDHC标准的确立以及4GB、8GB大容量microSD卡行货价格的不断下滑，再加上支持SDHC标准的"马甲卡"推波助澜，它也就为我们PSP存储提供了全新解决方案。

目前最常见的一款"马甲卡"来自于金士顿的2GB microSD卡产品，原先放置SD卡适配器的位置上已经被记忆棒适配器所占据。将原先产品中附赠的SD适配器与记忆棒适配器放在一起，通过照片上的比较你一定能够十分清晰地对比出两者的区别了吧。适配器上的文字有着显著的差别：SD卡适配器上标注了巨大的microSD的标志，而记忆棒适配器上却是标注为"microSD to MS PRO Duo ADAPTER"(注：ADAPTER即适配器，也可称为转接卡)。另外，相比SD卡适配器，记忆棒适配器要显得更加的苗条，并且顶部的斜角的位置也完全相反。SD卡适配器的在右侧，而记忆棒适配器的在左侧。SD卡适配器左右两侧各有一个缺口，而记忆棒适配器则没有。再看背面，细心的玩家一定会发现，两者的金手指数目(就是那个亮晶晶的金属片)不同，SD卡适配器是9条，而记忆棒适配器则为10条，可见两者的电气接口并不相同。



▲金士顿"马甲卡"最初出现在2GB microSD套装中。






▲图左为金士顿SD"马甲卡"，图右为金士顿记忆棒"马甲卡"。

目前市面上的TF卡转记忆棒的适配器有许多种，然而并不是所有的适配器都能够兼容我们所要用到的4GB与8GB的microSDHC卡。刚才我们已经看到过的金士顿原装TF卡转记忆棒的适配器是目前能够兼容SDHC标准的大容量microSD卡中的一种，也是比较容易购买到的一种。而在适配器上标注了"SONY"字样的这种山寨厂的适配器却最大只能支持到2GB的microSD卡，不支持大容量的SDHC标准，请大家在购买时注意。



▲组装的Sony"马甲卡"，最高只能识别2GB容量的microSD卡。

马甲卡实际测试

使用TF转接记忆棒专用适配器，就能让PSP使用TF卡(microSDHC)卡作为存储介质。现在即使是8GB的原装TF卡(水货)也只要300多元即可购入，再配上一个专用的适配器也只要400元左右，比组装记忆棒便宜近100元，就可让PSP享受到8GB的畅快之感。下面我们就来实际测试一下TF卡转接记忆棒专用适配器配合Sandisk 8GB microSDHC卡的使用情况吧。

此次用于测试的是目前市场上性价比最高的原装Sandisk 8GB microSDHC CLASS 4。通过刚才的介绍，CLASS 4规格的产品是目前仅次于CLASS 6的一种，速度已经能满足高清视频文件的播放要求。由于目前Sandisk采用了塑封的一次性包装，而水货需要拆开包装进行运输(众所周知的原因)，所以大部分的这种microSD卡在进入国内之后都已经没有了包装，出现在市场上的大多为仅有一枚microSD卡与标准SD卡适配器的"工包货"。

▲本次测试使用的Sandisk 8GB TF+金士顿"马甲卡"组合。

在使用的时候，需要先将microSD卡插入TF卡转记忆棒的适配器中，然后再插入PSP的记忆棒卡槽内。通过实际使用，我们发现金士顿的这款TF卡转记忆棒的适配器，无论是将microSD卡插入其中还是将适配器插入PSP当中都十分顺畅，没有阻塞感。而山寨版的适配器在插入时就会感到有明显的异物感。而适配器下方的弧形缺口让我们在取出microSD卡时方便了许多，能够用两只手指同时用力拔出。而山寨版的适配器却没有这样的设计，在拔出时尤为费力。





▲金士顿"马甲卡"做工优秀，插入后没有任何突起。




▲组合后将其插入PSP中也非常顺畅。

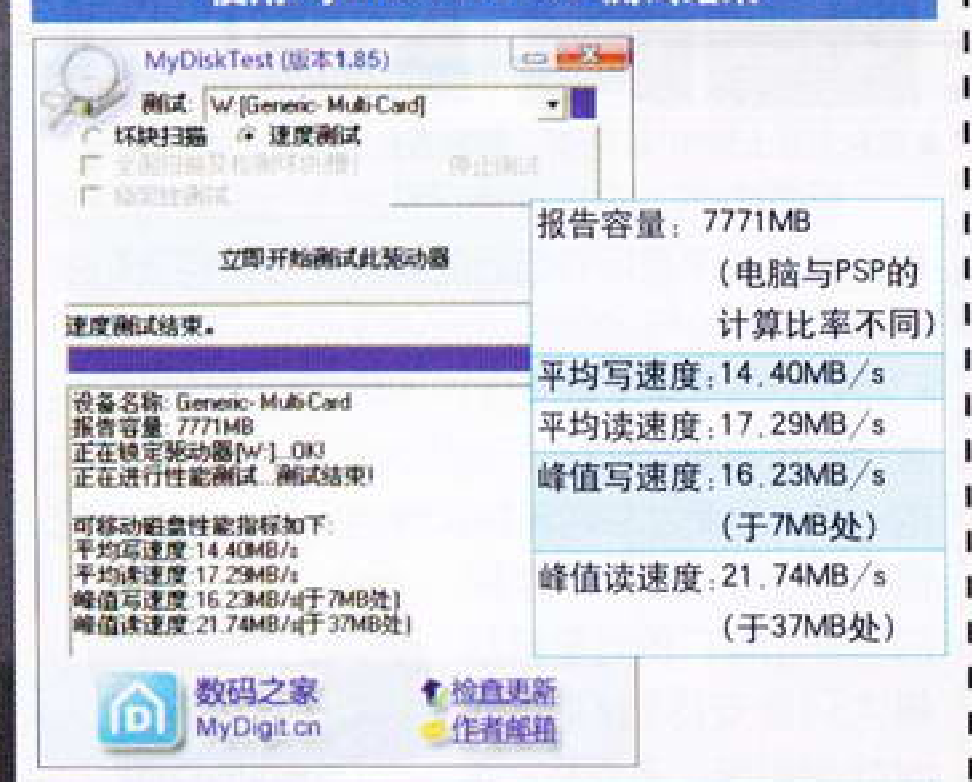
TF卡速度测试

下面我们首先在电脑上不通过适配器直接测试一下TF卡的读写速度。

测试平台

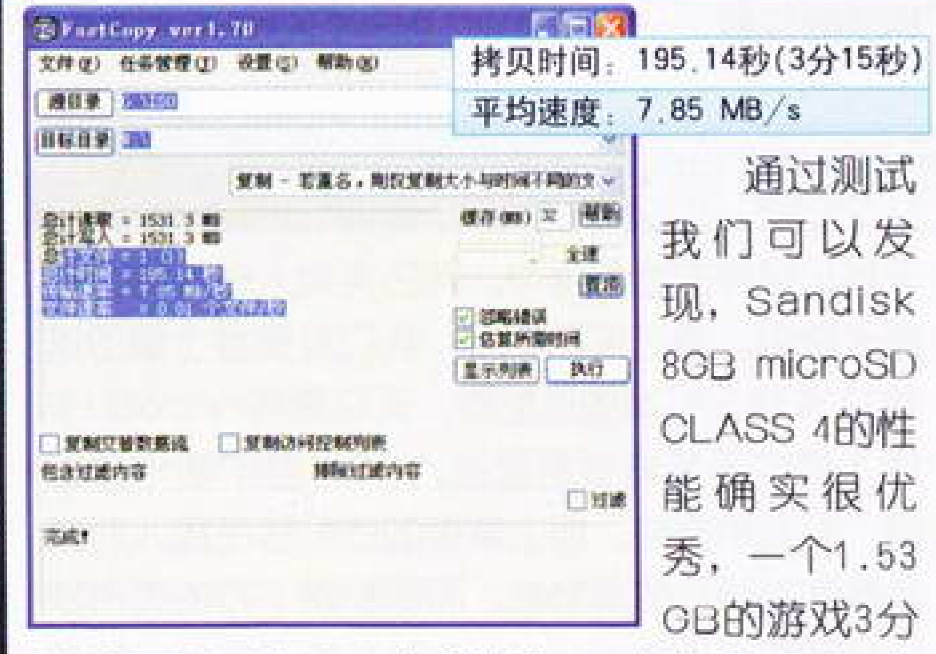
CUP：	Intel Core2 E6300 1.86Ghz
内存：	Kingston DDR2 800Mhz 4GB (1GB x 4)
主板：	FOXCONN P9657AA-8KS2H
读卡器：	飚王 MINI ALL IN 1(琥珀2.0系列)

使用MyDiskTest 1.85测试结果



报告容量：7771MB（电脑与PSP的计算比率不同）
平均写速度：14.40MB/s
平均读速度：17.29MB/s
峰值写速度：16.23MB/s（于7MB处）
峰值读速度：21.74MB/s（于37MB处）

FastCopy 复制《战神》原版ISO(1531MB)测试结果



拷贝时间：195.14秒(3分15秒)
平均速度：7.85 MB/s

通过测试我们可以发现，Sandisk 8GB microSD CLASS 4的性能确实很优秀，一个1.53 GB的游戏3分钟即可拷贝完毕，完全装满8GB的数据只要15分钟。而在PC上测试出的最高读取速度更是达到了21.74 MB/s，拷贝NDS ROM的速度自然是没得说。不过它在PSP上使用效果又如何呢？我们接下来将TF卡插入适配器后，再在PSP上进行下一轮测试。

马甲卡速度测试



◀在PSP上看到的记忆棒状态，MagicGate数字标签功能不可用。

测试平台

主机：	PSP-2006
系统：	3.71 M33-4
核心：	3.71

Blackspeed V2测试结果



最高读取速度：8.6985 MB/s
最高写入速度：8.6700 MB/s

通过测试我们发现，在PSP上的实际速度并没有像PC上的那样出色，读取只有8.70MB/s，写入为8.67 MB/s。考虑到TF转接记忆棒卡专用适配器并不是如SD卡适配器那样简单的物理连接，而是使用了专门转换芯片，故而认为是适配器令microSD卡的速度下降了不少。于是我们专门在PC上又再次通过“马甲卡”重新测试读写速度，测试结果证实了我们的猜测，TF转接记忆棒卡专用适配器降低了microSD卡的读写速度。这也就是说，无论microSD卡有多么优秀，在PSP上最多只能有8.70 MB/s的读写速度。但是就算如此，TF转接记忆棒的速度也比一些组棒快了许多。

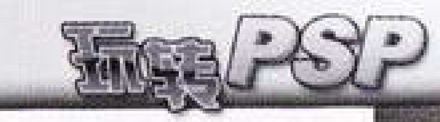
最后，我们也进行了游戏以及自制软件的测试，游戏过程没有任何卡帧现象，而且读盘时间也让人满意，播放视频、阅读书籍都没有出现任何问题，只是玩模拟器时有部分ROM无法正常显示。另外，笔者也尝试用其制作神奇记忆棒，虽然制作过程最终成功，但中途却发生几次读写错误，看来它对PSP平台自制软件的兼容性还有待考证。通过使用和测试，我们不难发现，大容量microSD卡+专用适配器的解决方案，确实能够满足PSP的一般使用，双机玩家可以将其作为一个补充，同时也算是减少了重复的投资，正打算购买大容量记忆棒的玩家可以考虑一下。



◀运行《战神 奥林匹斯之链》。



▲运行PPA播放PMP影片。



掌机上玩手机游戏

PSPKVM Java虚拟机使用指南

文 寰仔 编 米格

在PSP诞生之初，就有不少爱好者想要给PSP制作一款JAVA平台虚拟机，以实现对众多JAVA游戏、JAVA应用软件的支持。但经过各种尝试后，直到今年年初，才有了PSPKVM、PSPME两款真正能够运行商业游戏的JAVA虚拟机。而在这两个平台合并后的新版PSPKVM，不但实现了功能的飞跃，兼容性也上升到一个新的层次，最头痛的是使用方法也有很大改变。下面我们就来看看最新的PSPKVM v0.3.1详细使用方法吧。

介绍

PSPKVM
最新版本：v0.3.1
适用主机：PSP-1000/PSP-2000
适用固件：3.52 M33以及更高版本自制固件

自PSPKVM v0.3.0版开始，这款软件不但声音、画面都接近手机JAVA虚拟机的水平，而且能够支持MID、Wave格式的游戏音乐，最大480×272的画面解析度比普通手机显示效果还要优秀。另外新版本也一改之前直接启动jar数据包的运行模式，采用了与标准Java平台相同的安装模式，向着真正官方化、正式化的Java虚拟机迈进，虚拟机中还加入了网络连接功能，通过网络我们可以为Java游戏升级、直接联网下载Java游戏安装包，还可以玩各种Java网络游戏，另外，各种后台设定的支持也让这款Java虚拟机功能更完善、更稳定。

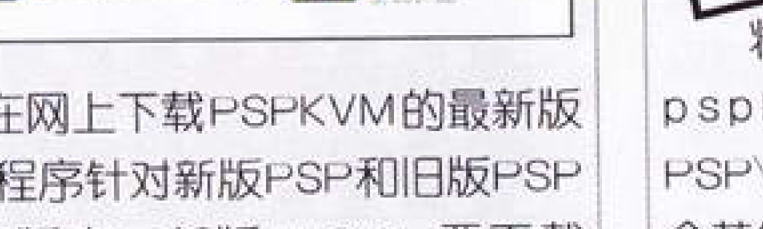
使用

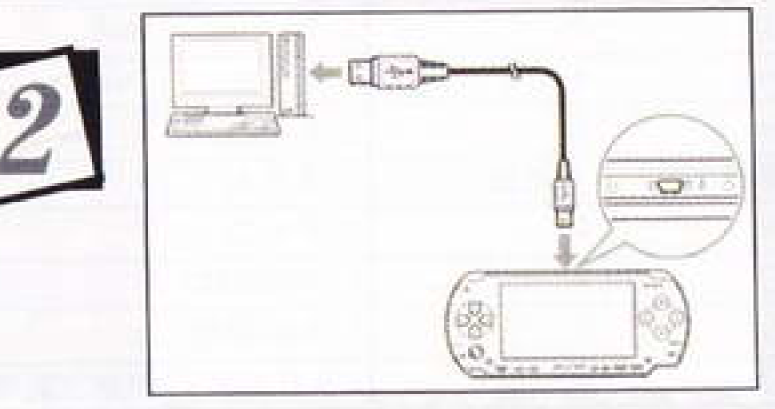






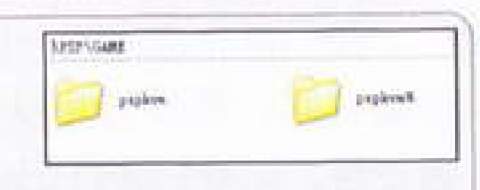
首先我们在网上下载PSPKVM的最新版v0.3.1，注意，程序针对新版PSP和旧版PSP制作了不同的版本。新版PSP要下载SlimAllinOne版，它是采用3.xx内核编译的版本。而旧版PSP用户可以下载FatAllinOne版，它采用1.50内核编译，只能在安装了1.50内核补丁的旧版PSP上使用。





将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。



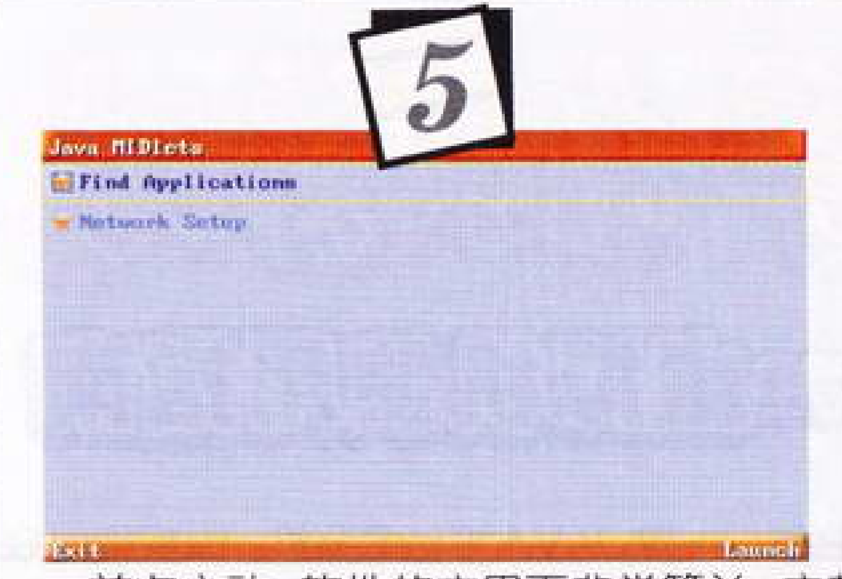


将压缩包解压，新版PSP用户获得pspkvm文件夹，直接将其复制到记忆棒PSP\GAME目录下即可。而旧版PSP用户将会获得pspkvm与pspkvm%两个文件夹，将其复制到PSP\GAME150目录下即可。在网络上下载Java游戏安装程序，解压后将JAR和JAD（JAD文件只有部分游戏具备）安装包复制到记忆棒任意目录下。

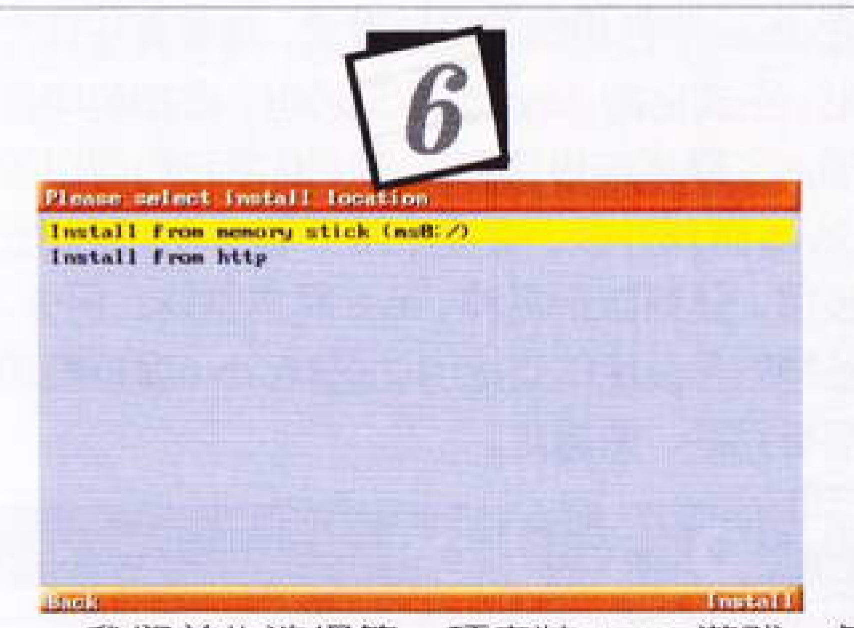




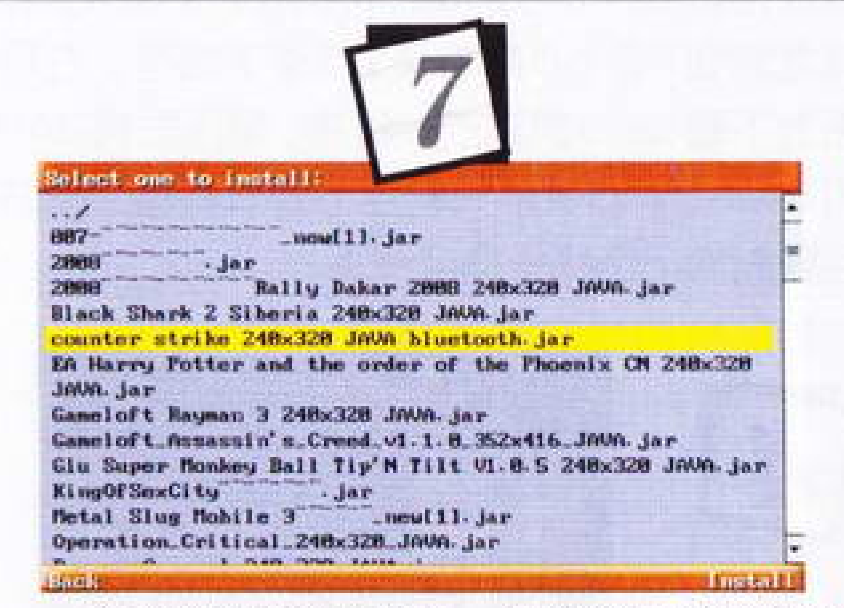
接下来新版PSP用户在PSP的“游戏”→“Memory Stick”就能找到这款名为pspkvm v0.3.0-slim的程序。由于作者偷懒，软件名称的版本并没有更换成v0.3.1，按下确定键启动它。



首次启动，软件的主界面非常简单，主菜单中只有两项内容，分别是查找Java程序(Find Applications)和网络设置(Network Setup)。我们可以按方向键进行选择，按○键或START键确认，按下SELECT键则会退出程序。用过手机上Java虚拟机的玩家应该对这个界面都不陌生吧。



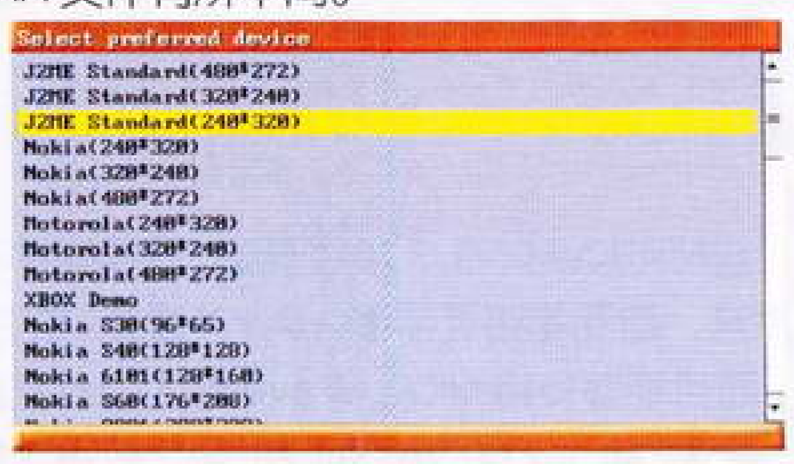
我们首先选择第一项安装Java游戏。点击确认后，需要选择从记忆棒安装还是从网络安装。如果已经在记忆棒上拷贝了JAR安装包，则直接选择第一项，如果想从网络安装，在选择第二项后输入安装包的http地址即可。



在经过片刻搜索后，程序会列出记忆棒下所有文件夹，进入JAR文件放置的目录后，选择想要安装的JAVA游戏并按○键或START键即可开始安装过程。点击SELECT键会退出安装过程，选择文件夹列表最上方的“../”还能回到上一级目录。



选择安装游戏的话，会弹出Java设备配置，一般选择J2ME Standard即可。除此以外，还需要指定Java游戏的解析度，一般手机游戏选择“240*320”即可。如果是针对Nokia、Motorola等手机特别订制的Java游戏，我们还可以选择这些机型专用的设备配置，从而获得更好的游戏兼容性。当然设备配置也可以在游戏安装后重新进行修改。选择好设备后确定，稍等片刻就能完成安装，安装完成后就可以从记忆棒中删除掉JAR安装文件了，这一点与之前的版本每次都直接启动JAR文件有所不同。



9

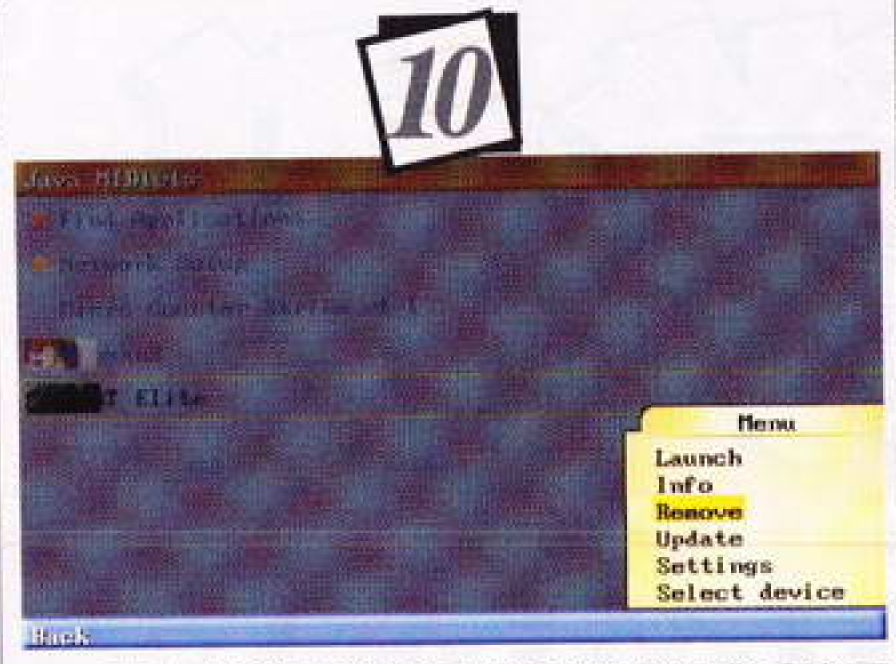


完成安装后，我们就会在主菜单下看到已经安装好的游戏图标和名称了。按方向键选择后，再按○键就能启动游戏了。游戏中默认的详细操作如下：

PSP按键	对应手机按键	PSP按键	对应手机按键
↑	2	START	右软键
↓	8	L/R	Shift
←	4	L/R+×	Clear
→	6	L/R+□	7
滑杆	方向键	L/R+△	9
×	0	L/R+○	5
□	1	L/R+SELECT	*
△	3	L/R+START	#
○	确认键	L+R+×	回到主菜单
SELECT	左软键		

使用240×320像素进行游戏虽然屏幕周围有很大的浪费，但游戏画面精细程度却比GBA还要高。



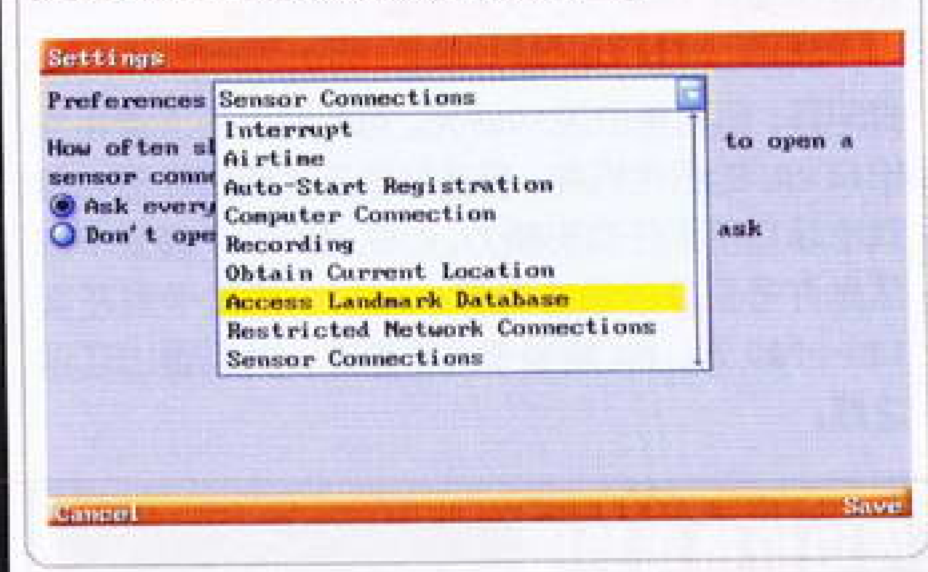


在主菜单下选择已经安装的游戏后按下START键会在右下角弹出操作菜单，各项功能如下：

名称	功能
Launch	启动游戏
Info	Java 游戏信息
Remove	删除已经安装的游戏
Update	连入网络升级游戏，需要安装程序具备JAD网络升级信息包
Settings	当前选择游戏的一些内部设置
Select device	重新选择设备配置，在这里还可以为当前选择游戏重新映射按键



选择Settings一项会弹出虚拟机针对Java游戏的一些权限设置，在这里可以设定是否允许程序访问网络等内容。



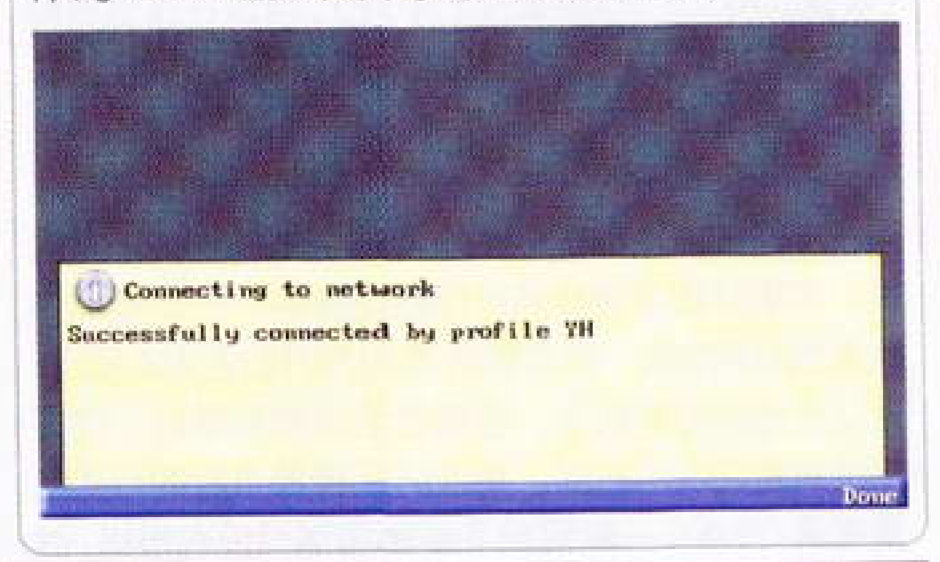


选择Select device后，顶上的一项可以重新选择设备配置，下面则是为当前游戏手工设置按键，下拉列表选择的是PSP按钮。针对不同的设备往往需要设置不同的按键。

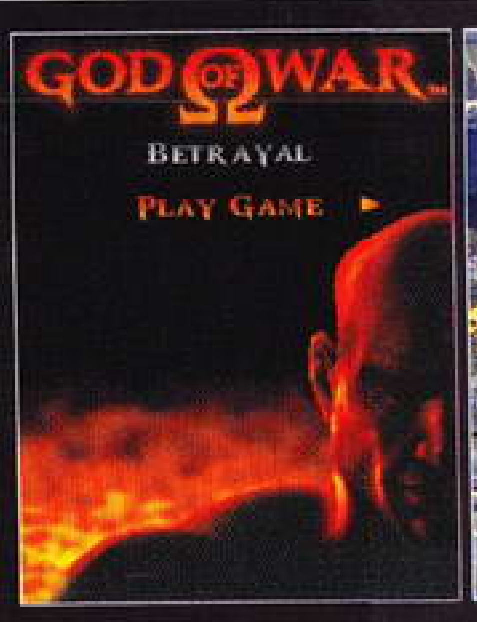
Device Setting
Select preferred device J2ME Standard(480*272)
Set keys assignment:
UP ANALOG UP　DOWN ANALOG DOWN
LEFT ANALOG LEFT　RIGHT ANALOG RIGHT
NUM1 SQUARE　NUM2 UP
NUM3 TRIANGLE　NUM4 LEFT
NUM5 SHIFT+CIRCLE　NUM6 RIGHT
NUM7 SHIFT+SQUARE　NUM8 DOWN
Cancel　Save



主菜单第二项Network Setup可以设置Java游戏访问网络时使用的连接。我们首先需要在PSP系统下设定好基础模式的网络连接，之后就可以在这里选择其中一个连接来作为Java游戏访问网络的设置了。









Capcom、EA等游戏大厂经常会为旗下大作制作手机版游戏，像是《鬼泣》、《战神》等作品都有Java版，不过国内玩家往往因为手机配置不够好而无法玩到这些著名系列的小品游戏。现在有了PSPKVM，我们一样可以在PSP上体会这些佳作。许多国内游戏厂商还打造了《苍神录》等精品RPG，在PSP上感受一下这些中文RPG也很不错哦。



江西恐龙 广州

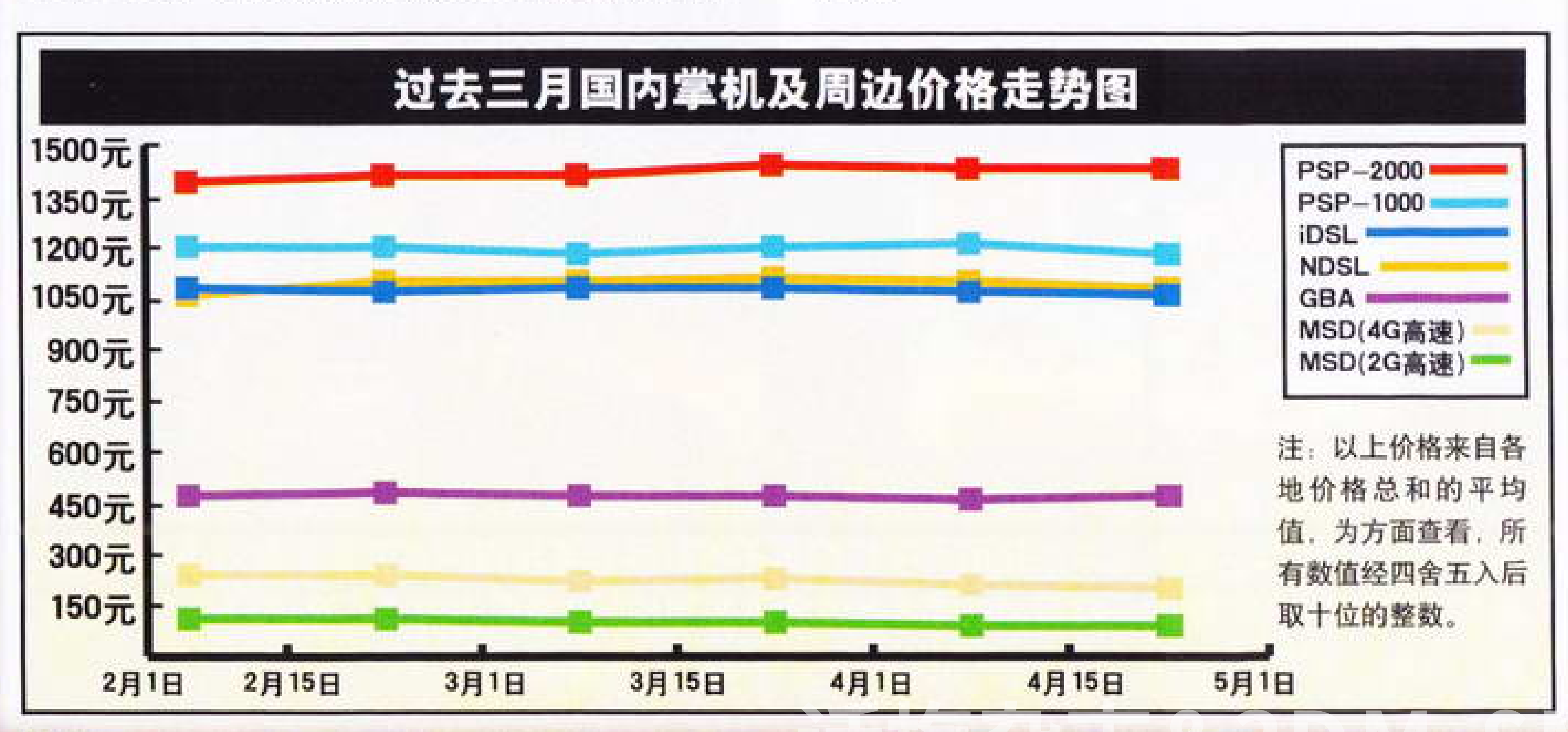
到4月中旬为止，闪存卡行情一片混乱，涨跌就如风云变化。目前4G记忆棒低速黑卡为150元，高速红黑卡为170元。格式化后为7727M的8G组装记忆棒，其批发价格猛跌到330元左右，随即许多网络商家的邮购价也跟着跌到了350～380元左右。根据以往的购物经验，实体店的售价应该在370～400元左右徘徊才算是合理。不过笔者周末去逛游戏市场，发现大部分游戏店的零售价格还是卖到500元左右。对许多不懂行情的玩家而言，似乎8G记忆棒卖500已经算是很便宜的价格(毕竟以前1G、2G都卖过上千元)。所以在这里提醒大家在购买闪存卡之前务必提前查询好价格行情，以及了解测试方法。

由于目前阶段8G扩容卡还是充斥于市场当中，因此不管大家从何种途径购买8G记忆棒都有一定风险。如果从淘宝等渠道进行网络邮购，一定要从有信誉的熟店购买，并不能因为对方开价在300多元，就认定他卖的是真卡，还有收到货物后切记一定要测试清楚之后再打款。测试记忆棒最直接的方式就是考满7727M，一般情况下能够考满且没有报错，就基本OK了。如果从实体店购买8G组装记忆棒，开价在400元以上的一律不要搭理！一定要努力把价格压到400元以下。此外，在购买的同时要求店里开1年包换的收据，因为就算是7727M的真8G记忆棒，也存在坏卡的风险。

TF卡最近略涨，8G的水货卡涨到了370元左右，配上价值50元的转换卡，一套下来要420元了。比起最近猛跌的8G组装记忆棒，TF套装的吸引力不是很大，只有那些追求速度的玩家才比较喜欢。

PSP在中国销售已经几年了，从1000型一直到2000型，PSP一直可以保持超高的销量，实在是不容易。每次到了周末游戏店里都是涌动的人群，几乎人人手里都拿着PSP。PSP－2000最近的售价一直有升无跌，目前最便宜的版本是白色，价格为1398元，而其余银色、黑色、粉紫、粉蓝色都卖1430元，粉红色卖到1500元，大红色卖1600元。

NDSL方面价格毫无变动，依然是神游iDSL冲锋陷阵，目前售价为1038元。有传闻说任天堂将推出NDSL的后代机种，但这种非正式新闻在国内游戏市场几乎无任何影响力。iDSL和DSTT烧录卡依然是许多玩家的最佳选择。DSTT烧录卡现在卖180～200元，R4烧录卡几乎绝迹，大有退出江湖之感。





由于《怪物猎人 携带版 2nd G》的火爆发售，截止"五一"假期前，PSP-2000的价格一直居高不下，红色主机奇货可居，粉色零售价涨到了1550元，其他颜色也都在1470元左右徘徊。而作为收藏级的《MHP2G》限量版主机在发售之后被炒到了3400元以上，经过一段时间的冷却后才慢慢降到了如今的3000元左右，即便如此还是比去年的《MHP2》限量版贵出了不少，作为一部并非正统续作的资料篇，单就以市场影响这一点来说，它绝对是超额完成任务了。

记忆棒的价格继续维持着和主机价格此消彼长的天平关系，4G组装高速记忆棒已经接近200元，而8G记忆棒也被越来越多的商家和玩家接受，420元的零售价对于买卖双方来说都是一个比较合理的交易。

烧录卡市场在结束了R4的统治后，一直有新来者试图扮演R4曾经的角色，再加上老牌厂商的精益求精，造成了如今烧录卡市场的春秋战国局面。现在各种烧录卡的表现参差不齐，有的价格低、有的性能强、有的功能全，但是将优势综合到一起的却没有。本文完稿时DSTT又开始了新一轮的降价，再加上大容量SDHC开始大规模进入市场，一场惨烈的烧录卡军备竞赛又将开始。



▲PSP-2000颜色齐全。



近日来，虽然西安春雨连绵，但笔者闲暇时走访了各大数码卖场，发现来来往往的人丝毫没有减少。其中光顾游戏店的年轻顾客占了多数，一眼望去，不少游戏店的人都是里三层外三层，甚是热闹。

在走访中了解到，PSP在所有游戏机中销量是最好的，也是商家的主要利润来源。最近PSP主机价格相对稳定了，七款颜色货源充足，价格在1400元左右，大红色因为是限定版相对缺货，价格为1580元。在这里提醒各位购买时一定要检查机器及随机的配件是否原装与齐全，不要一味追求价格上的优惠，当然在意的也不是那几十元差价，而是质量上的放心。组装记忆棒在经过上次的大幅度降价后现在已经基本稳定，8G卖380元，4G高速220元，4G低速160元。

任氏掌机方面，有着神游行货iDSL的支持，价格也是非常稳定，想要购买NDS的玩家可以放心，五款颜色都在1030元左右，中国龙限定版iDSL则开价1050元。从销售量来看，国内NDS系列掌机的销量虽然比PSP差了一些，但其趣味性其实一点也不低，并且有行货支持，同时配套周边也相对完善，想体验触控乐趣的玩家可以趁现在出手了。和NDS配套的烧录卡最近价格稍有回落，性价比较高的DSTT售210元，成为了现在的主流烧录卡之一，而曾经一度占领市场的R4仍然缺货中。



本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆 levelup 电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（4G高速）	MSD（2G高速）
广东广州	江西恐龙	1398	—	1038	—	—	170	80
广东深圳	久圣电玩	1430	—	1070	1050	—	190	85
北京	绿洲电玩	1480	1100	1050	1100	550	200	90
陕西西安	快乐多电玩	1400	—	1030	—	420	220	80
浙江杭州	江城博晶电玩	1450	1300	—	1130	—	240	100
福建厦门	快乐多电玩	1460	—	1100	—	480	180	—
山西太原	逸豪电玩	1430	1200	1150	1100	500	180	—
安徽合肥	红星四海电玩	1400	1150	1050	1100	380	150	90
哈尔滨	鑫星电玩	1400	1150	1030	1000	—	240	120

硬件短消息

栏目主持 米格

到了春天，本来想好好地放松放松，结果却迎来了数场考试。什么职称考试、资格考试都挤到了一起。甚至前一段时间，周周必有考试，感觉又回到了学生时代。下面还是看看近期有什么有趣的周边来换换脑筋吧。

文 就爱360

NDS 春游套装



品名：アルティメットキット
种类：套装
出品：Nyko
对应机种：NDS、NDSL
官方价格：3480日元

春暖花开，与几个好友三五成群，开车去郊游是不错的选择。如何打发旅途中的无聊时光呢？NDSL显然是不错的选择。但……如果开车途中，发现NDSL没电，是不是会很扫兴？如果你之前购买了这套春游套装就不会发生这种事情了。春游套装中包含了一个车载充电器，可以让你通过汽车的点烟器对NDSL进行充电。这下，想在车上玩多久就玩多久，不用害怕没电了。

春游套装中一共有4样产品，另外三样分别是NDSL收纳包、触摸笔是两只哦，还有挂绳。套装中的收纳包也很有特色，加入了腰带扣，可以让你将包别在腰带上。收纳包采用了上翻式设计，能够方便地将NDSL取出。春游套装共有三个版本，每个版本的颜色不同。最吸引人的是迷彩版本。所有配件都采用了迷彩图案，看起来就像行军物品，是不是很酷呢？

享受大屏幕游戏的乐趣

品名：HeadPlay Personal Cinema
种类：影音播放
出品：HeadPlay
对应机种：PSP-2000
官方价格：599美元

PSP拥有掌机产品中最大的屏幕。但即使尺寸高达4.3，仍有玩家不满意。于是索尼又为PSP-2000加入了视频输出功能，让玩家可以连接电视在大屏幕上玩游戏。但这样又失去了便携的意义。这款名为HeadPlay Personal Cinema（头戴个人影院）的产品，无疑是最佳解决方案。头戴个人影院是一套便携式个人家庭影院系统，通过立体眼镜可以观看大约40英寸的画面。这下不会再觉得画面小了吧？

头戴个人影院内置了AV、S端子、分量等多种输入方式，意味着你可以接入任何视频游戏机，当然包括PSP-2000。为了减少用户在观看影像时的晕眩现象，厂商特别采用了Lcos微显示方式。如果你眼睛近视，也不要担心，头戴个人影院拥有可调节镜片，让你即使摘下眼镜也能看清图像。如果你想用头戴个人影院欣赏电影，那就更方便了，不需要外接DVD、MP4等播放器，因为产品本身就内置了视频播放功能。只要我们将移动存储设备连接到产品USB接口中，就可以播放里面存储的内容了。看介绍是否有科幻片的感觉？







不过头戴个人影院的价格也够惊人，足够买一台32寸的液晶电视了。

与 NDSL 绝配的读卡器



品名：MicroSD + M2 用カードリーダー	
种类：读卡器	
出品：Loas	
对应机种：NDS、NDSL	
官方价格：1800 日元	

NDS烧录卡市场已经全面过渡到SLOT－1 槽时代，除了内置闪存的产品外，其他产品都使用了TF（MicroSD）卡作为存储介质。这时读卡器就成为烧录卡玩家必备的配件了。通常，市面上销售的读卡器，多为SD读卡器。读取TF卡，需要将TF卡插入卡套内才可以。如果你觉得SD读卡器体积大，使用麻烦，那可以考虑一下由Loas 开发的 MicroSD + M2 用便携读卡器。

该产品的外形方方正正，三围只有47 × 25.3 × 10.7毫米，重量为10克，可谓非常的小巧。厂家还提供了四种颜色供用户选择，包括粉红色、黄褐色等。特别是乳白色产品，与白色NDSL简直是绝配。使用MicroSD + M2用读卡器时，我们只要将TF卡插入即可，支持USB 2.0传输标准。除了能使用普通TF卡外，也能识别采用SDHC标准的大容量TF卡。另外，产品还加入了对M2记忆棒的支持，可以说是一款多用途读卡器。



将存储卡放进来吧

品名：SD メモリーカードポーチ	
种类：收纳盒	
出品：Loas	
对应机种：NDSL	
官方价格：800 日元	



存储卡的价格正一泻千里。市面上2G TF卡的价格只有65元，8G的价格也只有360元。这也使得越来越多的用户开始购入第二块甚至第三、第四块存储卡。很多使用NDS烧录卡的用户手头有两三张TF卡并不稀奇。这么卡在手里当然不能浪费，可以将一张卡拷贝最新的游戏，一张卡拷贝经典老游戏，一张卡拷贝电影，物尽其用嘛。但卡多了，怎么保管呢？这里推荐一款名为SD存储卡保护神的收纳盒。

SD存储卡保护神猛一看起来，好像一款NDSL的包包，实际上它的体积比较小，无法容纳NDSL。打开后，你会发现里面另有乾坤。SD存储卡保护神里面留了很多空格，下面为两个大空格，可以放下一张SD卡和一张MiniSD卡。上面则留有四个比较小的空格，这就是为TF卡预留的啦。当然，你把记忆棒放进去也是可以的，毕竟记忆棒和SD卡的体积差不多大。厂商还推出了多种颜色的版本，有白色、粉红色、蓝色和黑色，根据自己NDSL的颜色来选择吧。



让 UMD 有个家

品名：UMD Manager Black	
种类：收纳盒	
出品：Radica	
对应机种：PSP－1000、PSP－2000	
官方价格：19.99 美元	

虽然PSP破解已经成熟，但还是有不少玩友遇到喜欢的游戏便购入UMD光盘收藏。光盘一多，放到哪里呢？这款名为UMD Manager Black（黑色UMD管家）的产品是你不错的选择。黑色UMD管家可容纳最多两张UMD光盘。黑色的外壳做工很精细，与黑色PSP搭配刚刚好。与其他收纳盒最大的不同是，黑色UMD管家中间有一道透明的小窗口，我们可以看到光盘的盘面。虽然是简单的设计，但却很人性化哦。想想如果没有这道窗口，你就得打开收纳盒查看，找游戏的话多麻烦啊。



SP评测室

在欣赏完国外琳琅满目的各式周边之后，我们便要将目光转向国内，一同来鉴赏两款来自黑角的新款周边。你很快会发现，国内厂商同样也有不俗的产品奉献给广大玩家。

品名：新型 PSP 强化型 EVA 包（升级版）
种类：保护包
出品：黑角（BLACKHORNS）
对应机种：PSP-2000
建议零售价：58 元
推荐度：★★★★☆
优点：安全系数高，空间容量大，并且可以作为电影支架使用。安全可靠，实用性强。
缺点：略显厚重。

这次为大家进行评测的是国内著名周边厂商黑角（BLACKHORNS）最新推出的“新型PSP强化型EVA包（升级版）”。

黑角所推出的EVA包一共有两大系列：标准型与强化型。与标准型相比，强化型拥有更大内容积，能够携带更多的主机周边，并且即使是安装了水晶壳或硅胶套的主机也能够放入强化型EVA包当中。而这次的“新型PSP强化型EVA包（升级版）”不仅仅是在款式上进行了改进，还增加了诸如电影支架等功能，在保护包类的周边设计上又一次走在了同类产品的前面。

产品之所以称为EVA包，其实和《天鹰战士》（又名《新世纪福音战士》）没有多大的关系。EVA是Ethylene-Vinyl Acetate copolymer（乙烯-醋酸乙烯共聚物）的缩写，也是这款保护包的主要材质，是一种是一种结构上近似于海绵的新型环保塑料发泡材料，但强度要较我们所认识的海绵要大得多，具有良好的缓冲、抗震、隔热、防潮、抗化学腐蚀等优点，并且无毒、不吸水，是作为保护材料的不二选择。其采用EVA材料制作成的这款黑角“新型PSP强化型EVA包（升级版）”能充分保障PSP在携带过程中免受外部侵害。在实际使用中我们发现，这款保护包即使从1.5米的地方掉落，里面的主机也安然无恙。在日常使用中，普通的压、撞、挤等均不能对保护包构成威胁，确实是有很好的保护能力。

“新型PSP强化型EVA包（升级版）”一共有灰色、蓝色、黑色、红色与粉红色这五种款式，这



次我们拿到的评测品是黑色的款式，也是一款非常便于搭配的大众化颜色。“新型PSP强化型EVA包（升级版）”的表面采用了亚光处理，黑角“BLACKHORNS”的LOGO印刷也很精致。

保护包的侧边采用侧边拉链双锁边式设计，牢固闭合，方便安全，能防止主机在携带过程中从EVA包中脱落滑出。而背部的登山扣更是可以让玩家们方便地随身携带这款布包出行。

保护包内部采用柔软而细腻的黑色绒布作为内衬，能防止与PSP主机的光滑表面直接与坚硬略微粗糙的EVA材质接触，以免携带过程中主机与保护包发生摩擦刮花表面。保护包的内部为双层设计，拥有很大的内部容量。中间有隔层将上下两部分隔开，在隔层底侧设计了两个记忆棒小卡袋，对于拥有多个记忆棒的玩家来说十分贴心，而在上侧则设计为尼龙网袋，玩家外出时能很方便地一次带齐所需要的各种配件，例如耳机线控等。通过内侧的魔术搭扣、固定隔层，让包内的空间更加紧凑，使上层的周边配件不会轻易移位。在之前的测试中我们已经得知，这款保护包能有效保护主机避免各种伤害，然而在内部的实际填塞测试中我们发现，可以将安装了硅胶套或水晶壳的主机一同放入包内，这样保护包的抗冲击能力又再度提升，更加











不怕由于挤压导致的主机与周边配件之间的碰撞和摩擦，安全可靠。

这款保护包不仅非常坚固，而且十分实用。除了保护功能外，它还增加了电影支架的设计。利用内部的魔术搭扣，将保护包折叠后，便可变形成为电影支架。让玩家拥有保护包之后，就能随时随地的摆放PSP主机观赏电影，而不必再专门携带体形巨大的各类支架出门。

综上所述，尽管"新型PSP强化型EVA包（升级版）"略嫌厚重，但却是实实在在地为主机提供了安全可靠的保护，同时充分满足了玩家在出行时携带其他周边的需求，另外电影支架的功能也很实用。

品名：充电立方
种类：保护包
出品：黑角（BLACKHORNS）
对应机种：NDSL、PSP-1000、PSP-2000、iPod、iPhone
建议零售价：98 元
推荐度：★★★☆☆

对于拥有多台掌机以及其他数码设备的玩家来说，家里一定有着许多各式各样的充电器，使用起来十分不便。这款来自黑角（BLACKHORNS）的"充电立方"便很好解决这个问题，一个充电器就能搞定PSP、NDSL以及iPod与iPhone，并且充电立方还拥有炫目可人的蓝光指示灯，完全可以作为一款装饰品在家居中使用。

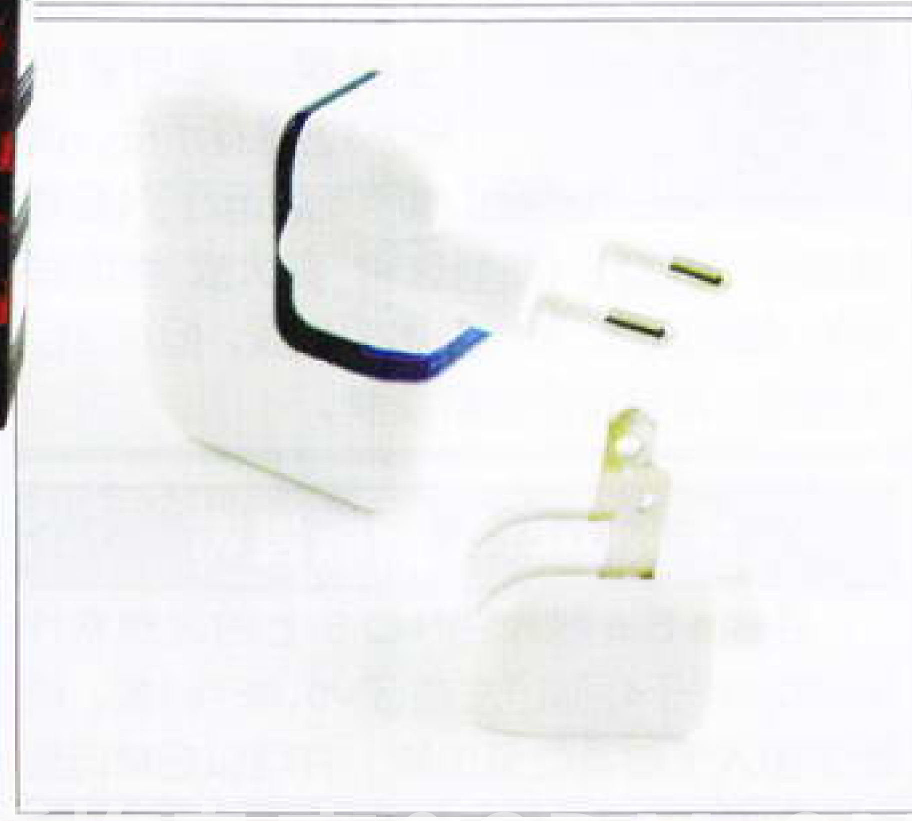
充电立方内置微电脑控制保护芯片，能够妥善的处理电压电流的转换，保护设备在充电时的安全。充电立方对应100～240V电压输入，配有两种插头，能够在世界范围内的任何地方使用，并将电压统一至USB标准的5V电源进行输出。能够兼容任何支持USB充电的数码设备。并且充电立方拥有双USB接口，3条分别对应PSP、NDSL和iPod与iPhone的USB充电数据线，能同时为两台设备进行充电，充电效率是普通充电器的两倍。

充电立方不仅十分方便，并且拥有精美外观造型。白色的高光外壳材质，配以环绕主体的蓝光指示灯，能在充电时发出炫目的蓝色光芒，与任何数码设备搭配都相得益彰。

这款充电立方实用而美观，但美中不足的是价格过高。官方的建议零售价高达98元。虽然充电立方内置的控制芯片能很好的保护主机，而且在其他同类充电产品当中算是质量上佳的一款产品，但价格却依然很难令玩家接受。









NDS软件学院

VOL.25

周末和朋友相约去爬山。结果没想到人这么多，更没想到的去年还很荒凉的小山竟然成了国家3A级景区，还开始收门票了。就连山下的一片空地也被围起来成了收费停车场。这旅游经济真是发展迅速啊。下面先一起看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

DeSmuME CVS 新版公开



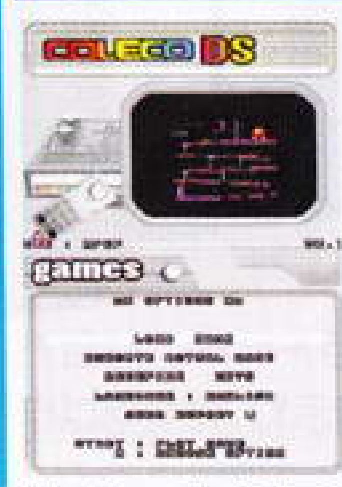
非官方改版的电脑用NDS模拟器DeSmuME于4月7日推出新版。新版中即时存档功能正常了，添加了图片截取功能，加入对声音的支持，修复了改变窗口比例的错误，采用新的ROM信息提示框。试着用新版运行了《忍者龙剑传 龙剑》、《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》，都能运行，贴图基本没错误，但速度极为缓慢，声音也是断断续续。

NewDictS 新版发布

由SeSa制作的NDS上的词典软件NewDictS于4月8日发布了V0.8Pre8版。新版中加入了单词登录功能，并可以把单词测验游戏中候选单词改为从登录单词中选取。我们在查询单词后，可以按L键登录单词，此时单词颜色会变为绿色。如果要将单词保存到内存中则连续按两次R键。以后，我们进入单词测验模式，出题会从已经登录的单词中选取。目前最多能够登录1000个单词，在以后版本中会提升数量。但是新版并不是很稳定，在连查模式下会死机，在R4等烧录卡上也无法运行。



ColecoDS 新版放出



很久没有更新的NDS用ColecoVision模拟器ColecoDS于4月10日发布V2.1版。新版重新制作了界面，内置了coleco.rom文件，采用新的模拟引擎和调色板，改进了图形显示模式，并修复了渲染方面的错误。新版ColecoDS的界面确实漂亮了很多，易用性增强，喜欢怀旧的朋友试试吧。

Reno Studio 新版公开



NDS上的记事本、绘图软件Reno Studio于4月15日推出V1.21版。新版修复了一些小错误，并在绘图功能中加入了灰色条。在刚刚结束的NeoFlash春季软件大赛上，Reno Studio获得了第7名的好成绩。作为一个中文软件，能进入前10名已经非常不错。毕竟这种赛事往往是老外的天下。在此向作者WillReno表示祝贺。另外，WillReno的另一部作品Will英语小助手DS将于4月27日发布V1.2版，期待一下吧。

Flickbook 新版推出

看到电视中放的动画片，是不是也有想自己制作的冲动呢？最近NDS上又出现了一款动画制作软件Flickbook。软件最新版本是4月上旬推出的V0.3，加入对AVI格式的支持。Flickbook看起来更像一款绘图软件。它利用的是视觉残像原理，我们需要一帧一帧地绘图，然后将所有的帧连起来就组成了动画。我们可以使用不同粗细的线条绘图，点击右下角的+号则可以跳到下一帧。



软件学院

软件名称：MorningTimer
最新版本：V1.2
软件作者：MorningTimer
官方网站：http://mdxonline.dyndns.org

实用闹钟 MorningTimer 使用教程

你用NDS当闹钟吗？相信很多玩家会回答NO！的确，NDS内置的闹钟功能的确太简陋了，实用性不强。于是，MoonShell的作者MoonLight出山，为大家奉上全新的闹钟软件MorningTimer。软件于4月上旬推出了V1.2版，在倒计时功能中加入了更多的设置选项，改进了FAT驱动，提升了磁盘检测速度。MorningTimer提供了英文、日文两个版本，可以在多款烧录卡上运行。MorningTimer的界面非常漂亮，色调为粉红色，难怪有玩友将其称为“樱花闹钟”。MorningTimer的功能很强大，可以同时设置多个闹钟，并能将烧录卡内的MP3设为铃声，彻底摆脱单调的铃声。下面就详细介绍一下软件的使用方法。

安装





从网上下载MorningTimer并在电脑端解压缩。

2



解压缩后，能看到MakeNDSROM.exe文件和dldi文件夹。其中MakeNDSROM.exe是软件主程序，dldi目录中则有适合不同烧录卡的补丁文件。

3



双击运行MakeNDSROM.exe。

4

在弹出的对话框中选择语言类型，有日语和英语两种语言，建议选择英语。选择完毕后，有两个按钮可以点击。点击Create NDSROM file for all adapters按钮可以生成适合多个烧录卡的ROM，这些ROM都是打了DLDI补丁的；点击Extract NDSROM file only会生成没有打DLDI补丁的ROM。



5 

点击Create NDSROM file for all adapters按钮后，程序会生成多达40个NDS ROM文件。由文件名，我们可以辨别出该R O M 适合哪款烧录卡。比如MorningTimer12_EZ5S_EZ Flash 5 (SD Card).nds就是适合EZFlash V的程序。

6 选择根据自己烧录卡的类型，将对应的MorningTimer程序拷贝到烧录卡内存或存储卡中。



快速上手教程

1 打开N D S ，找到MorningTimer并运行。



2 首先会出现检测画面。



3 

按任意键进入MorningTimer的主界面。上屏会显示当前设置的闹钟，MorningTimer支持最多8个闹钟。

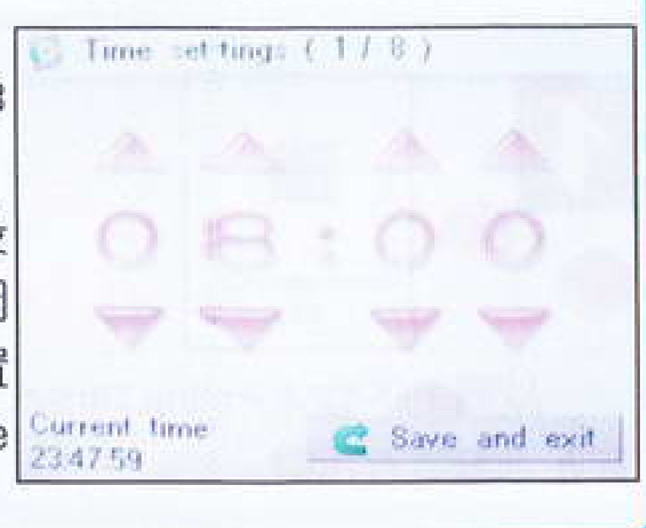
4 下屏则是设置画面，如果是首次运行软件就会出现本界面。



5 闹钟默认是每天响闹。点击E v e r y Day按钮，进入响闹日期设定。我们可以设为每天响闹，也可以设为一周响闹时间，比如周一、周二响闹，其他时间不响闹，还可以设定具体的响闹日期。设置完成后，点击Exit按钮退出。



6 默认响闹时间是8点，点击8：00图标，会进入响闹时间设定。直接点击箭头调节小时和分钟。设置完成后，点击S a v e and Exit退出。



7 MorningTimer支持将MP3音乐作为铃音。点击Select Music File按钮可以进入音乐文件浏览界面。这里我们可以选择烧录卡内存储的任意MP3文件作为铃音。选择好文件后，点击OK按钮退出。

英文	说明
Single Play	响闹时仅播放单一音乐文件
Sequential Play in Folder	响闹时逐一播放选中目录下的音乐文件
Shuffle Play in Folder	响闹时随机播放选中目录下的音乐文件

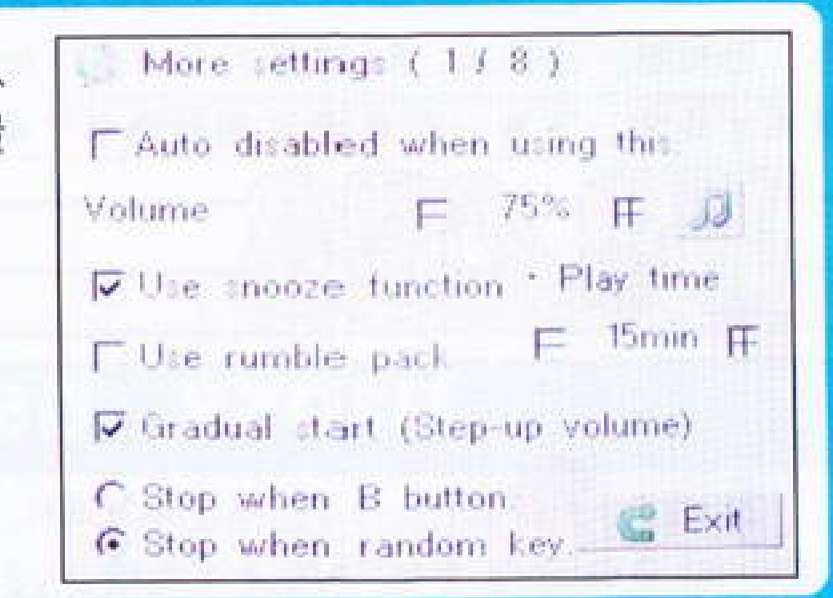






8 点击右上角的System按钮进入系统设置选项。这里可以设置程序的界面语言以及日期格式等。

英文	说明
Show Boot License Screen	显示软件声明
Play Click Sound	点击屏幕发声
Low Battery Sound is Notified	电量低时发出提醒声音
Auto Detect	自动选择语言



9 点击右下角的More按钮，则进入更多选项设置，我们可以选择铃声音量或者使用哪个按键停止铃音。

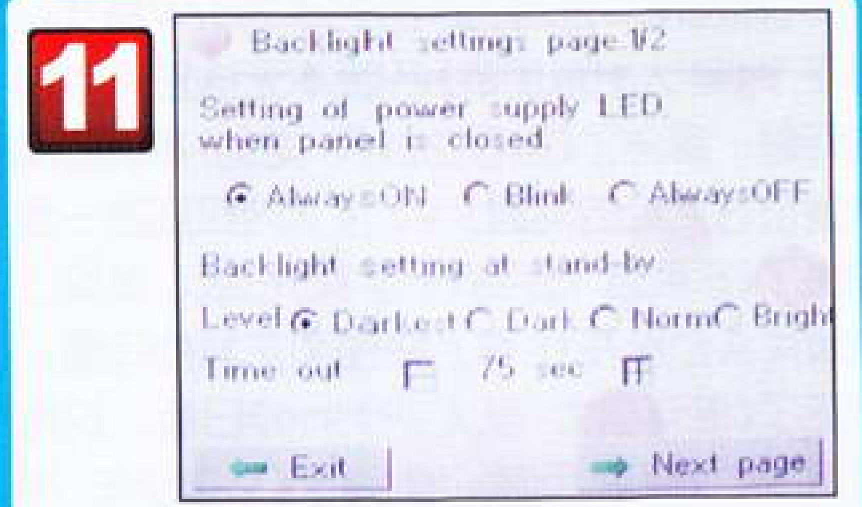
英文	说明
Volume	音量设置
Play Time	铃音播放时间
Use Rumble Pack	使用震动扩展配件
Stop When B Button	按B键停止响闹
Stop When Random Key	按任意键停止响闹

10



设置完成后，点击Start按钮就会进入闹铃界面。此时整个画面变为黑色，上屏显示当前时间，下屏则显示闹铃时间。同时按L、R、SELECT键则可以回到设置界面。

11



在闹铃界面，点击Backlight按钮进入背景灯设置。这里可以设置背景灯的亮度、持续时间等。

12 在闹铃界面，点击BGM可以进入闹铃设置界面。这里可以调节铃音播放时间、音量等。

英文	说明
Play Time	播放时间
Volume	音量
Volume Mode	音量波动方式
Select Music File	选择音乐文件



MorningTimer功能多多。早晨，在优美的音乐中起床，是多么惬意的事情。MorningTimer的确是款实用的闹钟软件，无法在待机模式唤醒闹钟倒是有些不爽，所以就要保持NDS的电量充足哦。

Wii上的《马车》终于来了，果真给人不同的感觉。Wi-Fi联机游戏功能也做得特有味道，终于可以坐在电视前面同远方的朋友飙车了。但是这游戏画面看起来也就比NGC版强那么一点点，不知老任是不是在为续作保留实力呢。

烧录卡新闻站

VOL.31

文 小超 编 米格

没想到国内R4DS的人气是如此之高。号称R4DS后继者的N5出现以后，最近市场上又出现了所谓的“新R4”。不仅使用方式、功能和界面与R4一样，甚至连包装、标签设计都与R4DS一模一样。论功能、论做工，R4都算不上一流，但就是受用户喜欢，其他厂商要好好学学R4DS的运营模式才成啊。下面一起看看近期的烧录卡新闻吧。



厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSR、G6DSR新内核发布

Gbalpha于4月5日、11日推出M3DSR、G6DSR烧录卡用V3.3 X、V3.4 X内核。V3.3 X内核将NDS游戏的存档名改为SAV格式；修正了《马达加斯加岛》各版本无法正常存档的问题；解决了《忍者龙剑传 龙剑》美版使用软复位后死机的问题。V3.4 X内核则进一步解决了《恶魔城 苍月的十字架》日版、美版、欧版片头动画在TF卡上变慢和花屏的问题；修正了《银河战士 猎人 Prime》日版、汉化版游戏中死机的问题；修复了《幸存少年 小岛的大秘密》美版进入山洞和其他地方死机的错误；解决了《爆笑无人岛》日版无法存档的错误。自动中文名称显示对照支持到NDS第2225号ROM。



为了顺利过渡到樱花系统，新内核中的存档将会统一采用SAV格式。安装新内核后，执行已经运行过的NDS游戏时，游戏原默认存档*.0的数据将被保存在新建默认存档*.sav文件中，原默认存档*.0仍旧保留在TF卡或闪存中。但当前系统以及以后版本的系统都不会再使用*.0的存档文件，而会直接使用*.sav作为默认存档文件。用户可以删除*.0的存档文件，这样做并不会导致游戏进度丢失。

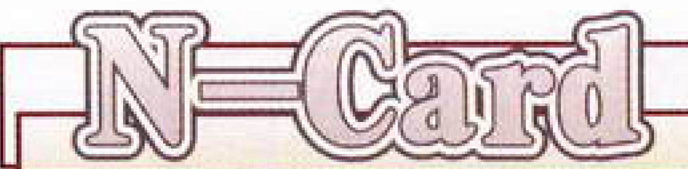


厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard2新内核发布



AK小组4月12日、14日发布AceKard2用V4.07a9、V4.07a10两个版本的内核。新内核修正了使用某些TF卡在存档时可能会死机的错误；解决了运行《超执刀》美版等部分游戏的白屏问题；解决了《放课后少年》日版存档时无响应的错误。





N-Card新内核放出



NC开发小组于4月7日推出N-Card用菜单程序V2.55。新版解决了《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》美版无法正常运行的问题；修复了《塞尔达传说 幻影沙漏》韩版无法存档的错误。新版还在上屏加入了卡带内存剩余容量显示功能。

ELink

厂商网站：http://www.gbaelink.com



ELink烧录软件推出

ELink厂商于4月上旬推出了ELink用烧录软件V5.0a。新版修正了使用软复位、金手指导致白屏的问题；解决了256Mb游戏添加即时存档越界的错误；修复了即时攻略的乱码问题。

Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SCDSO内核补丁推出

SuperCard于4月上旬推出SCDSO用V3.0 SP3内核补丁。该补丁修正了《简单DS系列 VOL.35 The 原始人DS》在补丁模式下无法使用金手指的错误；解决了部分容量为2Gb的游戏在补丁模式下无法存档的错误。



R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

新R4DS出炉



R4DS已经在市面上消失了很长一段时间。虽然现在可供选择烧录卡品种不少，但仍有不少用户就是喜欢R4DS，非R4DS不买。某厂商正是看中了用户的这种心理，推出了所谓的新R4DS。新R4DS并非是R4DS原厂产品，只是仿冒品，但仿冒的程度却很惊人，几乎达到了100%。新R4DS的包装和R4DS一样，里面的配件也相同，从外观上几乎看不出两者之间的差别。但将新R4DS拆开，就会发现两者电路板明显不同。除了外观，在功能上新R4DS也向R4DS看齐，甚至可以直接去R4DS的官方网站下载内核使用。目前新R4DS已经大量上市，从做工和功能来说，产品还是不错的，只是顶着R4DS的名头多少让人觉得不舒服。

DSTT烧录卡界面设计大赛
评奖结果揭晓

经过一段时间的角逐，DSTT界面设计大赛终于评选出了优秀的获奖作品。这里面凝结了参赛者们的诸多心血，为此，大赛主办方DSTT小组在这里感谢大家的支持，将以更加优秀的产品回馈广大玩家。另外，也感谢《掌机王SP》、levelup.cn网站对本次活动的支持，下面是评奖结果。

一等奖 Wii主机

名称：火焰
作者：summer
http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1347







点评：专业化的界面设计，充满激情的红色与冷峻的金属效果相搭配显得科技感十足。在评委会讨论时，最终名次一度与中国梦想难分高下。尽管在背景的精美程度上火焰要稍逊与中国梦想，但在按钮修饰等整体细节上把握得更加精准，更加适合烧录卡界面来使用，故而获得第一名。





二等奖 PSP-2000 深邃红版

名称：中国梦想
作者：deapho
http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1345

点评：中国红和梦幻金相搭配而成的靓丽配色令人感到耳目一新，让人深深感到作者在作品中所传达的对中华腾飞的企盼。尽管这次没能夺魁，依然要向作者致以崇高的敬意。

三等奖 NDSL 红黑双色版

名称：NintenPanst
作者：崇子
http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-734

点评：来自国内人气女漫画家的主题作品，也是大赛初期收到的为数不多的优秀作品之一。作者幽默地将潘斯特与任天堂的马里奥红帽子结合在了一起，创意十足！潘斯特，加油！

优秀奖
（二十名，各获DSTT豪华版一套，以下排名不分先后）

名称	作者	展示链接
金属灰改进版	chrisun	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1346
新超级马里奥兄弟	hinomoto	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1055
怪物猎人	随风客	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-737
绿色奥运	71450125	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1348
视觉・蓝	searchcc	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-965
悠闲的午后	cybercat	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1352
矢量&像素迷情	ankakaxi	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1362
Red&Black	wingst	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-773
Nintendo Homepage Style Theme	rubbish.guy	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1351
鼠系列-02	Gds	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1364
像素绿	pzandrew	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1365
纯白钢普拉	qiqijay	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1366
MARIO大叔	kidaubis	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1367
ZELDA	steffenmo	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1369
监狱兔	snownow(中国台湾省)	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1368
FF风格	songhome(中国台湾省)	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1370
Vista界面主题	joanneboa	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1371
戊子鼠年 - 新年快乐	hyopo	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1372
Bule Dream	Imac	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1373
逆转裁判4	muchopstick	http://www.wiioh.com/?10152/viewspace-1363

奖品已与发刊之日陆续寄出，请注意查收。

文 长江七号
编 米格

低价出场 AceKard2评测

提起AK开发小组，恐怕大家对其产品都不陌生。一直以来，AK小组以强大的技术实力而著称，虽然出道较晚，但其产品技术却总有着独特的亮点。在2006年，AK小组推出的AceKard是首款支持Clean ROM的SLOT-1槽产品。当时的NDS烧录卡还普遍停留在SLOT-2产品阶段。AceKard不仅以NDS原卡大小的形式推出，更无需升级内核即能实现对ROM的100%兼容。其后推出的AceKard+也加入了FAT格式ROM直接拷贝的功能。而到了2007年，AK小组发布的AceKard R.P.G采用了双存储空间设计，同时支持ROM容量缩减，自动DLDI补丁等功能。直到今天，AceKard R.P.G仍然是一款功能独特的烧录卡产品。



然而AK小组在不断开发高技术含量产品的同时，却忽视了另一个问题，那就是产品的价格。AceKard R.P.G虽然性能出众，但售价却高达500元，远远超过了国内玩家的承受能力，与其他烧录卡全套配置才需300元不到的低廉价格形成强烈对比，这也使得曾经在国内市场风光一时的AceKard烧录卡突然间销声匿迹。进入2008年，AK小组改变策略，继续开拓国外市场的同时，力图扭转国内市场的不佳情况，而AK小组所带来的全新产品就是我们下面要介绍的AceKard 2。AceKard 2仍旧是SLOT-1槽外形的产品，支持Clean ROM的直接拷贝，能自动对软件进行DLDI补丁，内置金手指功能，支持游戏软复位等等。看到这里，有读者可能会迷惑了，这不是AceKard R.P.G么？的确，AceKard 2和AceKard R.P.G有着几乎相同的功能，最大的不同是AceKard 2去掉了内置闪存，只支持TF卡扩展。这也让AceKard 2的成本降低。目前市场上AceKard 2的价格在180元左右，可以说性价比很高。下面就让我们进入AceKard 2的详细评测吧！



AceKard 2性能列表

产品名称：AceKard 2
官方网站：http://www.acekard.com
零售价格：188元

- 支持Clean ROM直接拷贝，100%兼容性，无需转换，无需刷机。
- 存档直接写入TF卡，无需电池，无需手动选择存档类型，永不掉档。
- 自动DLDI补丁，无需转换运行自制软件。
- 支持软复位，支持Download Play，支持Wi-Fi。
- 支持SDHC规格的TF卡。
- 支持四级亮度调节，烧录卡界面可直接调节屏幕亮度。
- 支持AR金手指，内置编辑器。
- 低功耗设计，待机时间超长。
- 自由切换语言，支持个性化皮肤。
- 自带Rip功能，可对ROM容量进行缩减。
- 全触摸操作，所有功能都能通过触摸屏操作。
- 内置文件操作功能，可对TF卡上的文件行拷贝、粘贴、删除等操作。
- 可引导slot-2卡，支持GBA扩展卡，直接运行GBA游戏。
- 界面多语言切换，内置简体中文、日文、英文等8种语言菜单。



包装

AceKard R.P.G的乳白色包装盒曾给玩家留下了不错的印象。本以为AceKard 2的包装也不会差到哪里去。但拿到产品却大吃一惊。AceKard 2采用的是塑料壳式的包装，连包装盒都没有，AceKard 2产品就卡在塑料壳之中。AceKard 2采用的塑料壳并不坚硬，让人不由得担心起产品的运输安全。在此提醒邮购AceKard 2的朋友，一定要让卖方采用外



加包装盒的方式邮寄，而不要仅仅将产品装在一个大信封中了事。如此的包装，产品在运输途中被压碎是极有可能的事情。AceKard 2采用如此简陋的包装的目的显然是为了节约成本。

将两片塑料壳掰开，就能从中取出AceKard 2以及TF卡读卡器。本以为产品并没有说明书，但却在塑料壳中的纸片发现了乾坤。原来该纸片并非只是装饰用，将纸片打开，中间印有AceKard 2产品的简要使用说明，否则新手可能还真不知道如何正确使用呢。不过内核光盘就别指望了，只能去网上下载AK2的内核。





外观



AceKard 2采用了NDS原卡大小的设计，插入到NDS或NDSL中不会有突出部分。正面贴纸部分印有AceKard 2的LOGO，非常醒目。从侧面看去，贴纸会显示出五彩的花纹。仔细摸摸正面，贴纸正下方有一个方块小突起，AK2同样也采用了天窗设计。也正因为这个突起的集成块，使我们在将AceKard 2插入NDS时会感到那么一点点的阻力。

AceKard 2的外壳采用黑色塑料，比起AceKard R.P.G的透明磨砂外壳质地明显要粗糙许多。AceKard 2的外壳也采用了可更换式设计，周围有五个卡扣。将卡扣轻轻掰开，可以看到AceKard 2内部的电路板。但要注意，卡扣极为脆弱，一不小心就会掰断。之前一直怀疑AceKard 2和AceKard R.P.G功能如此相近，是不是内部构造也相同。比较两款产品的电路板后，我们可以发现无论是正面还是背面，AceKard 2的电路设计与AceKard R.P.G都不相同，完全是重新设计的产品。





AceKard 2没有内置闪存，我们需要通过TF卡来存储游戏。在AceK ard 2的上端设计了TF卡卡槽。卡槽内有弹簧，轻轻向内按一下TF卡，弹簧会将TF卡弹出，不像某些产品还要用指甲抠出这么麻烦，但使用久了也有可能出现卡槽无法自动弹起的问题。除了支持一般规格的TF卡外，AceKard 2还支持SDHC标准的TF卡。也就是说，我们可以在AceKard 2上使用容量为4GB甚至8GB的TF卡，这将能完全满足玩家们的需要。





另外，AceKard 2附带了一个TF卡的读卡器。注意，这个类似U盘的东东和一般的SD卡读卡器不同。我们无需将TF卡插入卡套，直接插入该读卡器即可接上电脑使用。附赠的读卡器同样能识别SDHC标准的TF卡。有部分网友反映，附赠的读卡器无法被电脑识别，但笔者手中的读卡器没有这个现象。



使用

AceKard 2的内核需要安装在TF卡中。所以，我们第一步要做的是去AK的官方网站下载AceKard 2用的内核，并复制到TF卡中。如果TF卡中没有内核，打开NDS后会出现错误提示。AceKard 2包装内并没有附带光盘，厂商显然考虑不周。

默认情况下，AceKard 2的界面是英文的。但AceKard 2提供了简体中文、英文、日文等八种语言界面，我们可以随意变更为其他语言。AceKard 2的界面设计得很漂亮。上屏显示时间、日期、月历等信息，下屏则显示文件列表。如果你不怕费电的话，将NDS摆在桌面上当作一个台历也不错哦。值得一提的是，除了使用按键外，我们可以通过触摸屏完成所有操作。AceKard 2支持皮肤更换，新内核中已经内置了3款不同的皮肤，当然我们也可以自己安装皮肤。



某个游戏玩腻了，想直接将其删除。或者想将某个游戏移动到其他文件夹中去。以前这些操作只能在电脑上完成，而现在在AceKard 2界面中我们直接就能对游戏文件进行复制、剪切、粘贴、删除等操作。AceKard 2有一个神奇的功能，当你把游戏ROM复制或者剪切到其他文件夹内，会发现ROM容量变小了。其实这就是AceKard 2的Rip功能，可以自动对ROM容量进行缩减，而且不会影响游戏的正常运行。



NDSL提供了四级亮度，但每次都要到NDSL系统设置中调节亮度，实在太麻烦。AceKard 2在系统界面中就提供了亮度调节功能。AceKard 2的亮度调节选项有两个。下屏游戏列表右上方的小太阳是快捷调整，每点击一次会改变一次亮度。但关机后下次再开，亮度又会恢复默认设置。而AK2系统设置中的亮度调整选项则是与NDSL系统设置同步的，设置完毕后下次开机依然会保持此亮度。



游戏

AceKard 2支持Clean ROM的直接拷贝，我们可以将游戏ROM直接拷贝到TF卡中即能运行。在烧录卡主界面中，会显示游戏ROM文件名以及图标，方便我们选择。令人不解的是，AceKard 2竟然没有内置游戏名数据库，无法根据ROM显示游戏标准名称，而只能显示游戏文件名。AceKard 2没有挑卡现象，对大部分TF卡的兼容性不错。AceKard 2对游戏ROM的兼容性好，试着运行了几个最新的游戏，包括《哆啦A梦 野比太与绿巨人传DS》、《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》、《机动战士高达00》等，都没有任何问题。而比较老的游戏，比如《动物管理员》等，也都没问题。汉化游戏，如《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》也可以运行。试验的这几个游戏，在运行过程中没有出现动画卡帧、白屏、死机等错误。有部分网友反应AceKard 2在运行《忍者龙剑传 龙剑》时，存档可能会有死机现象出现。笔者测试的时候，试验了多次存档和读档，均没有出现这个问题。







AceKard 2同样支持金手指功能，而且已经内建了大部分游戏的金手指数据库，免去了我



们四处寻找金手指代码的麻烦。AceKard 2支持DAT和XML格式的金手指文件，也支持AceKard R.P.G所采用的CC格式金手指。在游戏上按X键即可调出金手指界面。然后点击重建，会自动搜索游戏对应的金手指代码。在金手指项目上按Y键则能选中该项目。试着开启运行了《魂斗罗 双魂》的金手指，可以正常进入游戏，并且金手指有效。但开启《马里奥与索尼克 北京奥运会》的金手指后，进入游戏就白屏。AceKard 2的金手指比较奇怪，游戏启动金手指后会在存储卡内生成同名的CC文件。



AceKard 2支持软复位，游戏中同时按下L、R、A、B以及十字键的下可以返回到烧录卡主界面。卡带默认设置为关闭软复位，我们可以到特殊功能菜单中打开。AceKard 2的软复位不是很稳定，有时会导致死机现象。运行《马里奥与索尼克 北京奥运会》时软复位，就发生了一次死机现象。但其后笔者又多次试验，均没有再发生死机现象。另外，AceKard 2也支持游戏自带的单卡联机Download Play功能。如果发现游戏无法单卡联机，可以尝试到特殊功能菜单中找到提升单卡联机兼容性选项，将原来的禁用改为启用即可。



在游戏ROM上按X键会调出ROM信息，我们会发现在存档类型一栏里显示为未知/自动。这时，可能会有玩友担心存档类型是不是没有被正确识别？其实担心是多余的。AceKard 2能够自动识别存档的类型，不需要玩家手动干预。而且AceKard 2的存档是直接保存到TF卡中的，并不是先存到卡带内存中。所以，在打开NDS时，就免去了将存档从卡带内存拷贝到TF卡的过程。减少存档丢失几率的同时，也加快了开机速度。

自制软件

AceKard 2还内置了DLDI补丁功能，DLDI可以让自制软件在不同品牌的烧录卡上运行。以前我们都需要在电脑端对自制软件打上DLDI补丁。而在AceKard 2上，卡带能够自动对自制软件打上DLDI补丁，大大提升了对自制软件的兼容性。笔者试着运行了MoonShell、Wii英语小助手等自制软件，运行完全没有问题。借助MoonShell，AceKard 2同样可以实现听音乐、看电影、阅读电子书等多媒体功能。



结语



通过对AceKard 2的评测，我们可以发现AceKard 2的在功能上的确与先前发售的AceKard R.P.G极为相似，甚至给人以同胞兄弟的感觉。其实，这也正是AceKard 2最吸引人的地方。当然，AceKard 2也存在着一些不足，比如包装等。目前国内烧录卡市场正处于混战时期，仍有厂商在设计并推出新产品。AceKard 2的优势在于功能以及价格，但竞争始终是残酷的。AceKard 2能不能让AK小组再续辉煌呢？等待市场来检验吧。



怪物猎人 携带版 2nd G

モンスターハンター ポータブル 2nd G

PSP	Capcom	ACT	2008年3月27日 日版
	1～4人	4800日元	PSP-2000同捆限定版售价24571日元

《怪物猎人 携带版 2nd G》发售已有一个月，突破一百五十万的销量确实可喜可贺。本辑继续对上辑中的攻略进行一个补充，包括隐藏任务说明、怪物部位破坏报酬、配装推荐等方面的内容。除此之外，在本次的“口袋光环DVD”里也收录了精彩的狩猎影像，各位千万不要错过了哦！

全隐藏任务出现条件&要点说明

村长下位任务

任务等级	任务名称	出现怪物	备注
村长★3	密林の盾蟹を狙え！	盾蟹	将村长★3任务“砂に潜む巨大蟹！”完成后出现。
村长★3	巨大湖の主	翠水龙	将村长★3任务“砂漠の水龙”完成后出现。
村长★3	紫色の毒怪鸟	紫毒怪鸟	将村长★3任务“毒の怪鸟、ゲリョス现る！”完成后出现。
村长★4	孤高的黑狼鸟	黑狼鸟	游戏进行到村长★4、大怪鸟的讨伐数在10只以上。
村长★4	白银の一角龙	白一角龙	将村长★4任务“决战！一角龙モノブロス”完成后出现。
村长★4	冰点下の支配者	钢龙	游戏进行到村长★4、波凯点数达到5000以上时随机出现。
村长★4	风をまとう古龙	钢龙	将村长★4任务“冰点下的支配者”完成后随机出现。
村长★5	幻兽、キリン现る！	麒麟	以1/4的几率随机出现。
村长★5	皇妃座すは炎の宫殿	炎妃龙	游戏进行到村长★5、波凯点数达到10000以上时随机出现。
村长★5	旧き时代の守护者	炎妃龙	将村长★5任务“皇妃座すは炎の宫殿”完成后随机出现。
村长★5	古の霞龙、オオナズチ	霞龙	游戏进行到村长★5、波凯点数达到15000以上时随机出现。
村长★5	しじまの向こう	霞龙	将村长★5任务“古の霞龙、オオナズチ”完成后随机出现。
村长★6	炼狱の主、怒れる炎帝	炎王龙	游戏进行到村长★6、波凯点数达到20000以上时随机出现。
村长★6	牙を持つ太阳	炎王龙	将村长★6任务“炼狱の主、怒れる炎帝”完成后随机出现。
村长★6	最后の招待状	金狮子×2	将村长任务全部完成后出现。

村长上位任务

任务等级	任务名称	出现怪物	备注
村长★7	女王虫の羽音	女王飞虫	杀掉30只飞虫后，女王飞虫在密林6区出现。
村长★8	风翔龙の袭击	锈钢龙	村长★7、★8全单独狩猎任务完成后随机出现。

任务等级	任务名称	出现怪物	备注
村长★8	皇妃座す仕炎の宫殿	炎妃龙	村长★7、★8全单独狩猎任务完成后随机出现。
村长★8	蓝の流星	炎妃龙	将村长★7任务"皇妃座す仕炎の宫殿"完成后随机出现。
村长★8	接近！ラオシャンロン	苍老山龙	村长★7、★8全连续狩猎任务完成后出现。
村长★9	「マ」王 片角のマオウ	角龙	该任务中出现的角龙体力、攻击力高于其他村长上位等级任务。
村长★9	右手に火轮、左手に月轮	金火龙、银火龙	将"秘境を目指して"、"一缠の月光"两个任务完成后出现。
村长★9	雷电	麒麟	以1/4的几率随机出现。
村长★9	古の霞龙、オオナズチ	霞龙	村长★7、★8、★9全单独狩猎任务完成后随机出现。
村长★9	闹暗に消ゆ	霞龙	将村长★9任务"古の霞龙、オオナズチ"完成后随机出现。
村长★9	真夜中の谒见	炎王龙	村长★7、★8、★9全单独狩猎任务完成后随机出现。
村长★9	绝对绝命！	炎王龙	将村长★9任务"真夜中の谒见"完成后随机出现。
村长★9	最终极秘依赖 覇龙讨伐！	覇龙	猫人涅科特处最后的紧急任务。
村长★9	モンスターハンター	雄火龙、轰龙、迅龙、金狮子	将除此任务以外的全部村长任务完成后出现，怪物强度高于同等级任务。

相关奖励

完成涅科特最后的隐藏任务"モンスターハンター"后可从它那里得到"鹰见のピアス"，该耳环直接附加"自动マーキング"技能。



集会所下位任务

任务等级	任务名称	出现怪物	备注
集会★2	リオレウス讨伐指令	雄火龙	工会点数达到7500以上后与龙人族姐姐对话即可出现。
集会★2	激斗！雌火龙リオレイア	雌火龙	工会点数达到7500以上后与龙人族姐姐对话即可出现。
集会★3	密林の青怪鸟	青怪鸟	将集会★3任务"怪鸟イャンクック袭来"完成后出现。
集会★4	雪山に降り立つ赤い影	赤电龙	将集会★4任务"洞窟に潜む影"完成后出现。
集会★4	水面下の恐怖	翠水龙	将集会★4任务"巨大湖の主"完成后出现。
集会★4	紫色の毒怪鸟	紫毒怪鸟	将集会★4任务"毒怪鸟ゲリョス"完成后出现。
集会★4	巨大龙の侵攻	老山龙	完成除蟹类连续讨伐以外的全部集会★3、★4任务后出现。
集会★5	黒き角龙の猛攻	黑角龙	将集会★5任务"死斗！角龙ディアブロス"完成后出现。
集会★5	火山の黒き铠	黑铠龙	将集会★5任务"湿地带の激斗"完成后出现。
集会★5	激斗！苍の火龙	苍火龙	将集会★5任务"王の领域"完成后出现。
集会★5	樱色の雌火龙	樱火龙	将集会★5任务"女王、降临す"完成后出现。
集会★5	风翔龙の袭击	钢龙	将集会★4任务"巨大龙の侵攻"完成后随机出现。
集会★5	牙を持つ太阳	炎王龙	将集会★4任务"巨大龙の侵攻"完成后随机出现。
集会★5	炼狱の主、怒れる炎帝	炎王龙	将集会★4任务"巨大龙の侵攻"完成后随机出现。
集会★5	しじまの向こう	霞龙	将集会★4任务"巨大龙の侵攻"完成后随机出现。
集会★5	古の霞龙、オオナズチ	霞龙	将集会★4任务"巨大龙の侵攻"完成后随机出现。
集会★5	幻兽、キリン现る！	麒麟	以1/4的几率随机出现。

集会所上位任务

任务等级	任务名称	出现怪物	备注
集会★7	白き灵兽	麒麟	以1/4的几率随机出现。
集会★7	死に至る眠り	眠鸟	将村★7任务"极秘依赖 眠鸟を狩れ"完成后随机出现。
集会★8	禁断の地の银龙	银火龙	鸟龙种（速龙王系列除外）＋飞龙种＋鱼龙种怪物合计讨伐数量在100只以上后出现。
集会★8	幻の金龙を探して	金火龙	鸟龙种（速龙王系列除外）＋飞龙种＋鱼龙种怪物合计讨伐数量在100只以上后出现。
集会★8	梦幻泡影	麒麟×2	以1/4的几率随机出现。
集会★8	冰点下の支配者	钢龙	将集会所★6、★7全任务完成后出现。
集会★8	风をまとう古龙	钢龙	将集会所★8任务"冰点下の支配者"完成后出现。
集会★8	灼热の防卫战	炎王龙	将集会所★6、★7全任务完成后出现。
集会★8	炼狱の主、怒れる炎帝	炎王龙	将集会所★8任务"灼热の防卫战"完成后出现。
集会★8	古の霞龙、オオナズチ	霞龙	将集会所★6、★7全任务完成后出现。
集会★8	しじまの向こう	霞龙	将集会所★8任务"古の霞龙、オオナズチ"完成后出现。
集会★8	传说の黒龙	黑龙	与前作出现条件有所不同，这里只需要每个怪的斗技任务（G级斗技训练除外）用一种武器通过以后即可出现。
集会★8	终末の时	红黑龙	将集会所★8任务"传说の黑龙"完成后出现。
集会★8	祖龙	祖龙	将每种古龙讨伐5只后出现（浮岳龙除外），注意即使继承的记录在《MHP2》里打倒过红黑龙，这里也需要再讨伐一只。
集会★8	疾风の迅龙	迅龙	看过村上位迅龙任务的开场动画后出现。

集会所G级任务

任务等级	任务名称	出现怪物	备注
集会G★2	接近！ラオシャンロン	苍老山龙	集会所G★1、G★2全连续狩猎任务完成后出现。
集会G★3	异常震域	轰龙×2	完成该任务后追加集团演习任务“ティガレックス讨伐演习”。
集会G★3	破坏と灭亡の申し子	金狮子	出现处于常怒状态且会二段变身的金狮子。
集会G★3	钢龙クシャルダオラ	钢龙	将集会G★2任务“接近！ラオシャンロン”完成后出现。
集会G★3	风をまとう古龙	钢龙	将集会G★2任务“接近！ラオシャンロン”完成后出现。
集会G★3	炼狱の主、恐れる炎帝	炎王龙	将集会G★2任务“接近！ラオシャンロン”完成后出现。
集会G★3	真夜中の谒见	炎王龙	将集会G★2任务“接近！ラオシャンロン”完成后出现。
集会G★3	しじまの向こう	霞龙	将集会G★2任务“接近！ラオシャンロン”完成后出现。
集会G★3	闹暗に消ゆ	霞龙	将集会G★2任务“接近！ラオシャンロン”完成后出现。
集会G★3	传说の黑龙	黑龙	将斗技训练、特别训练和G级训练每种怪的讨伐任务至少使用一种武器通过一次即可出现。
集会G★3	终末の时	红黑龙	在集会G★3任务“传说の黑龙”已出现的情况下，再将集会G★3里与古龙相关的任务全部完成后出现。
集会G★3	祖龙	祖龙	在集会G★3任务“终末の时”已出现的情况下，再将集会G级任务中的全部连续狩猎任务完成后出现。

斗技训练任务

任务等级	任务名称	出现怪物	备注
★1	イャンクック讨伐训练	大怪鸟	将村长★2任务“密林の大怪鸟”完成后出现。
★1	ババコンガ讨伐训练	桃毛兽王	将村长★2任务“珍兽の中の珍兽”完成后出现。
★2	フルフル讨伐训练	电龙	将村长★3任务“雪山に潜む影”完成后出现。
★2	ダイミョウザザミ讨伐训练	盾蟹	将村长★3任务“砂に潜む巨大蟹！”完成后出现。
★3	ドドブランゴ讨伐训练	雪狮子王	将村长★4任务“激突！雪狮子ドドブランゴ”完成后出现。
★3	イャンガルルガ讨伐训练	黑狼鸟	将村长★4任务“孤高の黑狼鸟”完成后出现。
★4	ティガレックス讨伐训练	轰龙	将村长★5任务“绝对强者”完成后出现。
★4	ディアブロス讨伐训练	角龙	将村长★5任务“死斗！角龙ディアブロス”完成后出现。
★5	グラビモス讨伐训练	铠龙	将村长★5任务“铠龙グラビモスの胁威”完成后出现。
★5	キリン讨伐训练	麒麟	将村长★5任务“幻兽、キリン现る！”完成后出现。



相关奖励

完成全50个斗技训练任务后获得勋章“クロオビバッジ”并从教官处得到头部防具“增弹のピアス”，该耳环直接附加“装填数UP”技能。

斗技训练任务

任务等级	任务名称	出现怪物	备注
★1	ドスガレオス讨伐训练	砂龙王	斗技训练中大怪鸟和桃毛兽的全10种武器完成后出现。
★2	ガノトトス讨伐训练	水龙	斗技训练中电龙和盾蟹的全10种武器完成后出现。
★3	ショウグンギザミ讨伐训练	镰蟹	斗技训练中雪狮子和黑狼鸟的全10种武器完成后出现。
★4	リオレウス讨伐训练	雄火龙	斗技训练中轰龙和角龙的全10种武器完成后出现。
★5	ラージャン讨伐训练	金狮子	斗技训练中铠龙和麒麟的全10种武器完成、并且在村长或集会所任务里成功讨伐（捕获）过金狮子一次后出现。



相关奖励

完成全25个特别训练任务后获得勋章“タツジンバッジ”并从教官处得到头部防具“剑圣のピアス”，该耳环直接附加“心眼”技能。

G级训练任务

任务等级	任务名称	出现怪物	备注
★1	ヒプノック讨伐训练	眠鸟	完成集会所G级难度与眠鸟相关的任务一次后出现。
★2	ババコンガ亚种讨伐训练	绿毛兽	完成集会所G级难度与绿毛兽相关的任务一次后出现。
★2	ダイミョウザザミ亚种讨伐训练	紫盾蟹	完成集会所G级任务"战国大名风云录"后出现。
★3	ナルガクルガ讨伐训练	迅龙	完成集会所G级难度与迅龙相关的任务一次后出现。
★3	ドドブランゴ亚种讨伐训练	砂狮子	完成集会所G级任务"沙漠地带の暴れん坊"后出现。
★4	ヴォルガノス讨伐训练	熔岩龙	完成集会所G级难度与熔岩龙相关的任务一次后出现。
★4	ショウグンギザミ亚种讨伐训练	红镰蟹	完成集会所G级任务"黒い壳 の镰蟹"后出现。
★5	ラージャン讨伐训练	金狮子（常怒状态）	完成集会所G级任务"破坏と灭亡の申し子"后出现。



相关奖励

完成全40个G级训练任务后获得勋章"ツワモノバッジ"并从教官处得到头部防具"渴望のピアス"，该耳环直接附加"激运"技能。

全怪物部位破坏报酬一览

继上辑中为大家公布了怪物的剥取资料，本次继续独家放送怪物的部位破坏报酬，这些数据都是从游戏内直接解析而来，其可靠性完全有保证。下表中普通、困难和G级3栏分别对应村长1～6★&集会所1～5★任务、村长7～9★&集会所6～8★任务以及集会所G★1～G★3星任务中怪物的相关资料。

鸟龙种

怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G级
大怪鸟	耳朵	无	50% 怪鸟の耳×1	50% 怪鸟の耳×1	45% 怪鸟の地狱耳×1
			50% 怪鸟の鳞×3	25% 怪鸟の地狱耳×1	30% 怪鸟の福耳×1
			–	25% 怪鸟の上鳞×3	25% 怪鸟の厚鳞×3
青怪鸟	耳朵	无	50% 怪鸟の耳×1	50% 怪鸟の耳×1	45% 怪鸟の地狱耳×1
			50% 青怪鸟の鳞×3	25% 怪鸟の地狱耳×1	30% 怪鸟の福耳×1
			–	25% 青怪鸟の上鳞×3	25% 青怪鸟の厚鳞×3
黑狼鸟	嘴喙	无	80% 尖ったクチバシ×1	70% イカしたクチバシ×1	80% イカしたクチバシ×1
			20% 黑狼鸟の鳞×3	15% 尖ったクチバシ×1	20% 黑狼鸟の厚鳞×3
			–	15% 黑狼鸟の上鳞×3	—
	耳朵	无	80% 黑狼鸟の耳×1	75% 黑狼鸟の地狱耳×1	80% 黑狼鸟の地狱耳×1
			20% 黑狼鸟の鳞×3	10% 黑狼鸟の耳×2	20% 黑狼鸟の厚鳞×3
			–	15% 黑狼鸟の上鳞×3	—
	背部	无	80% 黑狼鸟のたてがみ×2	70% 黑狼鸟のたてがみ×3	80% 黑狼鸟の银狼毛×2
			20% 黑狼鸟の甲壳×4	10% 黑狼鸟の甲壳×5	20% 黑狼鸟の重壳×4
			–	20% 黑狼鸟の坚壳×3	—
	翅膀	无	80% 黑狼鸟の翼×1	50% 黑狼鸟の翼×1	80% 黑狼鸟の刚翼×1
			20% 黑狼鸟の甲壳×2	35% 黑狼鸟の翼×2	20% 黑狼鸟の重壳×2
			–	15% 黑狼鸟の坚壳×2	—
毒怪鸟、紫毒怪鸟	头	无	29% ライトクリスタル×1	68% ドラグライト矿石×1	58% ドラグライト矿石×1
			66% 铁矿石×2	20% ライトクリスタル×1	20% ノヴァクリスタル×1
			5% 毒怪鸟の头×1	7% ノヴァクリスタル×1	7% ピュアクリスタル×1
			–	5% 毒怪鸟の头×1	10% 毒怪鸟の头×1
			–	–	5% 毒怪鸟の石头×1
眠鸟	嘴喙	无	–	90% 眠鸟のクチバシ×1	85% 眠鸟の牙ハシ×1
			–	10% 睡眠袋×2	10% 眠鸟のクチバシ×1
			–	–	5% 睡眠袋×2

飞龙种

怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G级
雌火龙	头	无	71%雌火龙の甲壳×1	60%雌火龙の上鳞×1	60%雌火龙の厚鳞×1
			25%雌火龙の鳞×1	30%雌火龙の坚壳×1	30%雌火龙の重壳×1
			4%雌火龙の逆鳞×1	6%雌火龙の逆鳞×1	6%雌火龙の红玉×1
			–	4%雌火龙の红玉×1	4%雌火龙の天鳞×1
	翅膀	无	75%火龙の翼爪×1	75%火龙の翼爪×2	80%火龙の刚翼爪×2
			25%龙の爪×4	25%龙の爪×5	20%龙の爪×5
樱火龙	头	无	73%樱火龙の甲壳×1	60%樱火龙の上鳞×1	56%樱火龙の厚鳞×1
			25%樱火龙の鳞×1	32%樱火龙の坚壳×1	32%樱火龙の重壳×1
			2%雌火龙の逆鳞×1	6%雌火龙の逆鳞×1	10%雌火龙の逆鳞×1
			–	2%雌火龙の红玉×1	2%雌火龙の天鳞×1
	翅膀	无	75%火龙の翼爪×1	75%火龙の翼爪×2	80%火龙の刚翼爪×2
			25%龙の爪×4	25%龙の爪×5	20%龙の爪×5
金火龙	头	无	–	60%金火龙の上鳞×1	60%金火龙の厚鳞×1
			–	30%金火龙の坚壳×1	30%金火龙の重壳×1
			–	6%雌火龙の逆鳞×1	6%雌火龙の红玉×1
			–	4%雌火龙の红玉×1	4%雌火龙の天鳞×1
	翅膀	无	–	75%火龙の翼爪×2	80%火龙の刚翼爪×2
			–	25%龙の爪×5	20%龙の爪×5
雄火龙	头	无	65%火龙の鳞×1	60%火龙の上鳞×1	60%火龙の厚鳞×1
			31%火龙の甲壳×1	30%火龙の坚壳×1	30%火龙の重壳×1
			4%火龙の逆鳞×1	6%火龙の逆鳞×1	6%火龙の红玉×1
			–	4%火龙の红玉×1	4%火龙の天鳞×1
	翅膀	无	83%火龙の翼爪×1	80%火龙の翼爪×2	80%火龙の刚翼爪×2
			17%龙の爪×4	20%龙の爪×5	20%龙の爪×5
苍火龙	头	无	65%苍火龙の鳞×1	60%苍火龙の上鳞×1	56%苍火龙の厚鳞×1
			34%苍火龙の甲壳×1	32%苍火龙の坚壳×1	32%苍火龙の重壳×1
			1%火龙の逆鳞×1	6%火龙の逆鳞×1	10%火龙の逆鳞×1
			–	2%火龙の红玉×1	2%火龙の天鳞×1
	翅膀	无	75%火龙の翼爪×1	80%火龙の翼爪×2	80%火龙の刚翼爪×2
			25%龙の爪×4	20%龙の爪×5	20%龙の爪×5
银火龙	头	无	–	60%银火龙の上鳞×1	60%银火龙の厚鳞×1
			–	30%银火龙の坚壳×1	30%银火龙の重壳×1
			–	6%火龙の逆鳞×1	6%火龙の红玉×1
			–	4%火龙の红玉×1	4%火龙の天鳞×1
	翅膀	无	–	75%火龙の翼爪×2	80%火龙の刚翼爪×2
			–	25%龙の爪×5	20%龙の爪×5
电龙	头皮+表皮	无	92%アルビノエキス×1	77%アルビノエキス× 1	27%アルビノエキス×1
			8%アルビノの中落ち×1	15%アルビノの中落ち ×1	50%真珠色の绝皮×1
			–	8%アルビノの霜降り×1	15%アルビノの霜降り×1
			–	–	8%特撰アルビノ×1
赤电龙	头皮+表皮	无	92%アルビノエキス×1	77%アルビノエキス× 1	27%アルビノエキス×1
			8%アルビノの中落ち×1	15%アルビノの中落ち ×1	50%魅惑色の刚翼×1
			–	8%アルビノの霜降り×1	15%アルビノの霜降り×1
			–	–	8%特撰アルビノ×1
岩龙	腹部	无	55%マカライト矿石×1	25%カブレライト矿石 ×1	25%エルトライト矿石×1
			45%毒袋×1	30%ドラグライト矿石 ×1	30%ユニオン矿石×1
			–	45%猛毒袋×1	45%剧烈毒袋×1
铠龙	腹部	无	90%铠龙の甲壳×1	33%铠龙の甲壳×1	18%铠龙の坚壳×1
			10%睡眠袋×2	57%铠龙の坚壳×1	57%铠龙の重壳×1
			–	10%睡眠袋×2	15%昏睡袋×2
			–	–	10%铠龙の天壳×1
黑铠龙	腹部	无	90%黑铠龙の甲壳×1	35%黑铠龙の甲壳×1	18%黑铠龙の坚壳×1
			10%睡眠袋×2	57%黑铠龙の坚壳×1	57%黑铠龙の重壳×1
			–	8%狱炎石×1	15%狱炎石×2
			–	–	10%黑铠龙の天壳×1
一角龙	角	无	100%真红の角×1	40%真红の角×1	–
			–	60%上质な真红の角×1	–
白一角龙	角	无	100%白银の角×1	40%白银の角×1	–
			–	60%上质な白银の角×1	–
角龙	角	无	92%ねじれた角×1	80%ねじれた角×1	60%上质なねじれた角×1
			8%上质なねじれた角×1	20%上质なねじれた角×1	40%坚牢なねじれた角×1

怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G级
黑角龙	角	无	16%ねじれた角×2	32%上质なねじれた角×2	40%黑巻き角×2
			69%黑巻き角×1	50%黑巻き角×1	20%上质なねじれた角×1
			15%上质なねじれた角×1	18%上质なねじれた角×1	40%坚牢な黑巻き角×1
轰龙	爪	无	80%轰龙の爪×2	20%轰龙の爪×3	20%轰龙の尖爪×3
			20%轰龙の爪×1	80%轰龙の尖爪×1	80%轰龙の刚爪×1
	牙	无	50%轰龙の牙×2	45%轰龙の锐牙×1	20%轰龙の重牙×2
			8%轰龙の头壳×1	15%轰龙の牙×3	30%轰龙の重牙×1
			42%轰龙の甲壳×1	12%轰龙の头壳×1	15%轰龙の锐牙×3
			–	28%轰龙の坚壳×1	10%轰龙の头壳×1
			–	–	8%轰龙の天鳞×1
			–	–	17%轰龙の重壳×1
迅龙	翅膀	无	–	60%迅龙の刃翼×2	60%迅龙の刚刃翼×2
			–	25%迅龙の刃翼×1	20%迅龙の刚刃翼×1
			–	15%迅龙の黑毛×2	8%迅龙の刃翼×3
			–	–	12%迅龙の豪黑毛×2
	牙	无	–	30%迅龙の上鳞×2	20%迅龙の厚鳞×2
			–	70%迅龙の锐牙×2	65%迅龙の重牙×2
			–	–	7%迅龙の锐牙×4
			–	–	8%迅龙の天鳞×1
	尾巴	无	–	75%迅龙の尾棘×2	70%迅龙の重尾棘×2
			–	17%迅龙の黑毛×1	12%迅龙の尾棘×4
			–	8%迅龙の延髓×1	8%迅龙の豪黑毛×1
			–	–	10%迅龙の延髓×1
霸龙	爪	无	–	80%霸龙の刚爪×1	80%霸龙の刚爪×1
			–	10%霸龙の刚爪×2	10%霸龙の刚爪×2
			–	10%霸龙の坚壳×1	10%霸龙の坚壳×1
	牙	无	–	80%霸龙の大牙×1	80%霸龙の大牙×1
			–	20%霸龙の上鳞×1	20%霸龙の上鳞×1
	胸壳	无	–	60%霸龙の上鳞×1	60%霸龙の上鳞×1
			–	30%霸龙の坚壳×1	30%霸龙の坚壳×1
			–	10%狱炎石×2	10%狱炎石×2
	背棘	无	–	80%霸龙の大棘×1	80%霸龙の大棘×1
			–	20%霸龙の坚壳×1	20%霸龙の坚壳×1
崩龙	爪	无	–	–	80%崩龙の穿爪×1
			–	–	10%崩龙の穿爪×2
			–	–	10%崩龙の重壳×1
	颚	无	–	–	85%崩龙の削颚×1
			–	–	11%崩龙の腹鳞×1
			–	–	4%崩天玉×1
	胸壳	无	–	–	70%崩龙の腹鳞×1
			–	–	24%崩龙の重壳×1
			–	–	6%崩天玉×1
	背棘	无	–	–	50%崩龙の刚ビレ×2
			–	–	35%崩龙の刚ビレ×1
			–	–	15%崩龙の重壳×1

鱼龙种

怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G级
砂龙王	背鳍	无	100%砂龙のヒレ×1	75%砂龙の上ビレ×1	85%砂龙の上ビレ×1
			–	25%砂龙の桃ヒレ×1	15%砂龙の桃ヒレ×1
水龙	背鳍	无	92%水龙のヒレ×1	5%水龙のヒレ×1	5%水龙の上ビレ×1
			8%水龙の鳞×1	87%水龙の上ビレ×1	87%水龙の特上ビレ×1
			–	8%水龙の上鳞×1	8%水龙の厚鳞×1
翠水龙	背鳍	无	92%翠水龙のヒレ×1	5%翠水龙のヒレ×1	5%翠水龙の上ビレ×1
			8%翠水龙の鳞×2	87%翠水龙の上ビレ×1	87%翠水龙の特上ビレ×1
			–	8%翠水龙の上鳞×1	8%翠水龙の厚鳞×1
熔岩龙	牙	无	–	–	21%溶岩龙の重壳×1
			–	–	73%溶岩龙の重牙×2
			–	–	6%狱炎石×1
	背鳍	无	–	–	92%溶岩龙の特上ビレ×1
			–	–	8%溶岩龙の厚鳞×2

甲壳种

怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G级
盾蟹	背壳	打击系统武器	25%盾蟹の甲壳×1	25%盾蟹の坚壳×1	35%盾蟹の重壳×1
			5%龙头壳×1	5%龙头壳×1	5%龙头壳×1
			50%真红の角×1	50%真红の角×1	33%真红の角×1
			20%大きな骨×1	15%坚龙骨×1	20%重龙骨×1
			–	5%モノブロスハート×1	7%モノブロスハート×1
	爪	无	100%盾蟹の爪×1	58%盾蟹の尖爪×1	50%盾蟹の刚爪×1
			–	20%盾蟹の尖爪×2	20%盾蟹の刚爪×2
			–	12%盾蟹の爪×2	15%盾蟹の尖爪×2
			–	10%盾蟹の坚壳×1	15%盾蟹の重壳×1
紫盾蟹	背壳	打击系统武器	–	–	35%盾蟹の紫壳×1
			–	–	15%龙头壳×1
			–	–	20%重龙骨×1
			–	–	30%上质なねじれた角×1
	爪	无	–	–	58%盾蟹の紫爪×1
			–	–	20%盾蟹の紫爪×2
			–	–	22%盾蟹の紫壳×1
镰蟹	背壳A（铠龙头壳）	无	22%镰蟹の甲壳×1	22%镰蟹の坚壳×1	22%镰蟹の重壳×1
			8%龙头壳×1	8%龙头壳×1	8%龙头壳×1
			70%铠龙の头壳×1	70%铠龙の头壳×1	70%铠龙の头壳×1
	背壳B（海螺状壳）	无	50%镰蟹の甲壳×1	70%镰蟹の坚壳×1	70%镰蟹の重壳×1
			50%龙头壳×1	30%龙头壳×1	30%龙头壳×1
	背壳C（白色圆形状壳）	无	3%镰蟹の甲壳×1	37%镰蟹の坚壳×1	37%镰蟹の重壳×1
			97%龙头壳×1	63%龙头壳×1	63%龙头壳×1
	爪	无	82%镰蟹の爪×1	10%镰蟹の爪×2	10%镰蟹の尖爪×2
			18%镰蟹の铗×1	55%镰蟹の尖爪×1	55%镰蟹の刚爪×1
			–	15%镰蟹の尖爪×2	15%镰蟹の刚爪×2
			–	20%镰蟹の铗×1	20%镰蟹の铗×2
红镰蟹	背壳	无	–	–	22%镰蟹の朱壳×1
			–	–	8%龙头壳×1
			–	–	70%黑铠龙の头壳×1
	爪	无	–	–	65%镰蟹の朱爪×1
			–	–	15%镰蟹の朱爪×2
			–	–	20%镰蟹の铗×2
砦蟹	背壳	无	50%古龙骨×2	35%古龙骨×2	45%太古龙骨×2
			35%老山龙の甲壳×1	40%老山龙の坚壳×1	35%老山龙の重壳×1
			15%老山龙の角×1	25%老山龙の角×1	5%砦蟹の天壳×1
			–	–	15%老山龙の厚鳞×1
	爪	无	7%砦蟹の铗×1	7%砦蟹の铗×1	7%砦蟹の尖爪×2
			93%砦蟹の尖爪×1	53%砦蟹の尖爪×1	83%砦蟹の刚爪×1
			–	40%砦蟹の尖爪×2	10%砦蟹の刚爪×2

牙兽种

怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G级
桃毛兽王	头	无	60%桃毛兽の毛×1	50%桃毛兽の刚毛×1	60%桃毛兽の豪刚毛×1
			40%极彩色の毛×1	50%极彩色の毛×1	40%极彩色の毛×1
	爪	无	92%桃毛兽の爪×1	20%桃毛兽の爪×2	20%桃毛兽の尖爪×2
			8%とがった爪×2	80%桃毛兽の尖爪×1	60%桃毛兽の刚爪×1
			–	–	20%桃毛兽の刚爪×2
绿毛兽	头	无	–	–	60%绿毛兽の豪刚毛×1
			–	–	40%极彩色のトサカ×1
	爪	无	–	–	20%绿毛兽の刚爪×1
			–	–	60%绿毛兽の刚爪×1
			–	–	20%绿毛兽の刚爪×2
雪狮子王	牙	火属性	100%雪狮子の牙×1	60%雪狮子の锐牙×1	60%雪狮子の重牙×1
			–	20%雪狮子の锐牙×2	20%雪狮子の重牙×2
			–	20%雪狮子の牙×2	20%雪狮子の锐牙×2
	尾巴	无	35%雪狮子の毛×1	35%雪狮子の刚毛×1	30%雪狮子の豪刚毛×1
			65%雪狮子の尻尾×1	65%雪狮子の尻尾×1	10%雪狮子の尻尾×1
			–	–	60%雪狮子の韧尾×1

怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G级
砂狮子	牙	冰属性	–	–	60% 砂狮子の重牙×1
			–	–	20% 砂狮子の重牙×2
			–	–	20% 强韧な牙兽髭×1
	尾巴	无	–	–	35% 砂狮子の豪刚毛×1
			–	–	65% 砂狮子の韧尾×1
金狮子	角	无	–	100% 金狮子の尖角×1	40% 金狮子の尖角×1
			–	–	60% 金狮子の刚角×1
	尾巴	冰属性	–	91% 金狮子の尻尾×1	82% 金狮子の尻尾×1
			–	9% 黄金の毛×1	10% 黄金の毛×1
			–	–	8% 黄金の黄毛×1

古龙种

怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G级
风翔龙、锈钢龙	角	目标体力下降至60%以后	95% 钢龙の角×1	88% 钢龙の角×1	88% 钢龙の刚角×1
			5% 古龙の血×1	8% 古龙の血×1	4% 古龙の血×1
			–	4% 钢龙の宝玉×1	6% 钢龙の宝玉×1
			–	–	2% 古龙の大宝玉×1
	翅膀	积蓄一定伤害	67% 钢龙の翼膜×1	30% 钢龙の翼膜×1	67% 龙の刚翼×1
			18% 钢の龙鳞×1	20% 钢龙の翼膜×2	22% 钢の厚龙鳞×1
			15% 钢龙の爪×2	22% 钢の上龙鳞×1	5% 钢龙の尖爪×2
			–	25% 钢龙の尖爪×1	5% 钢龙の宝玉×1
			–	3% 钢龙の宝玉×1	1% 古龙の大宝玉×1
霞龙	角	龙属性	90% 霞龙の角×1	20% 霞龙の角×1	20% 霞龙の尖角×1
			10% ドラグライト矿石×1	70% 霞龙の尖角×1	70% 霞龙の刚角×1
			–	10% ユニオン矿石×1	10% メランジェ矿石×1
炎妃龙	角	龙属性	100% 炎妃龙の角×1	80% 炎妃龙の尖角×1	–
			–	20% 炎妃龙の角×1	–
	翅膀	积蓄一定伤害	72% 炎龙の翼膜×1	20% 炎龙の翼膜×1	–
			28% 炎龙の爪×1	10% 炎龙の翼膜×2	–
			–	50% 炎龙の尘粉×1	–
			–	20% 炎龙の爪×1	–
炎王龙	角	龙属性	100% 炎王龙の角×1	80% 炎王龙の尖角×1	80% 炎王龙の刚角×1
			–	20% 炎王龙の角×1	20% 炎王龙の尖角×1
	翅膀	积蓄一定伤害	77% 炎龙の翼膜×1	20% 炎龙の翼膜×1	25% 炎龙の翼膜×2
			23% 炎龙の爪×1	10% 炎龙の翼膜×2	30% 炎龙の尘粉×1
			–	50% 炎龙の尘粉×1	20% 炎龙の尘粉×2
			–	20% 炎龙の爪×1	25% 炎龙の刚爪×1
老山龙	角	无	100% 老山龙の角×1	–	–
	头	无	7% さびた板状の块×1	–	–
			7% さびた大きな块×1	–	–
			7% さびた小さな块×1	–	–
			7% さびた棒状の块×1	–	–
			7% さびた块×1	–	–
			65% 老山龙の甲壳×1	–	–
	背部	无	5% さびた板状の块×1	–	–
			5% さびた大きな块×1	–	–
			5% さびた小さな块×1	–	–
			5% さびた棒状の块×1	–	–
			5% さびた块×1	–	–
			75% 老山龙の甲壳×1	–	–
	左、右肩	无	42% 老山龙の甲壳×1	–	–
			58% 老山龙の鳞×1	–	–
苍老山龙	角	无	–	97% 老山龙の苍角×1	90% 老山龙の苍角×1
			–	3% 老山龙の红玉×1	7% 老山龙の红玉×1
			–	–	3% 老山龙の天鳞×1
	头	无	–	5% 太古の板状の块×1	2% 太古の板状の块×1
			–	6% 太古の大きな块×1	2% 太古の大きな块×1
			–	3% 太古の小さな块×1	2% 太古の小さな块×1

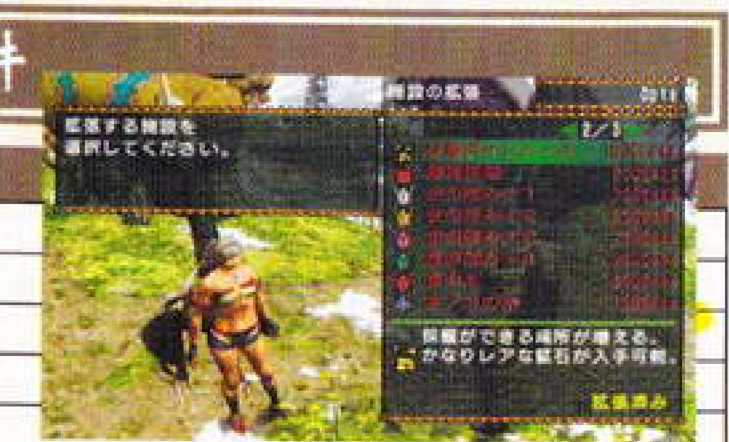
怪物名称	破坏部位	破坏条件	普通级	困难级	G级
苍老山龙	头	无	–	5%太古の棒状の块×1	2%太古の棒状の块×1
			–	6%太古の块×1	2%太古の块×1
			–	18%老山龙の苍甲壳×1	20%老山龙の苍甲壳×1
			–	57%老山龙の坚壳×1	70%老山龙の重壳×1
	背部	无	–	6%太古の板状の块×1	2%太古の板状の块×1
			–	4%太古の大きな块×1	2%太古の大きな块×1
			–	5%太古の小さな块×1	2%太古の小さな块×1
			–	3%太古の棒状の块×1	2%太古の棒状の块×1
			–	7%太古の块×1	2%太古の块×1
			–	25%老山龙の苍甲壳×1	25%老山龙の坚壳×1
			–	48%老山龙の坚壳×1	63%老山龙の重壳×1
			–	2%老山龙の红玉×1	2%老山龙の天鳞×1
	左、右肩	无	–	57%老山龙の苍甲壳×1	53%老山龙の重壳×1
			–	41%老山龙の上鳞×2	40%老山龙の厚鳞×2
			–	2%老山龙の红玉×1	5%老山龙の红玉×1
			–	–	2%老山龙の天鳞×1
浮岳龙	触手	无	–	–	70%浮岳龙のヒレ×1
			–	–	30%浮岳龙の皮×1
黑龙	眼	无	–	100%黑龙の眼×1	80%黑龙の邪眼×1
				–	20%黑龙の眼×1
	角	无	–	100%黑龙の角×1	80%黑龙の刚角×1
				–	20%黑龙の角×1
	翅膀	无	–	100%黑龙の翼膜×1	100%黑龙の刚翼×1
	胸壳	无	–	15%黑龙の甲壳×1	15%黑龙の重壳×1
			–	85%黑龙の鳞×1	85%黑龙の厚鳞×1
红黑龙	眼	无	–	100%黑龙の魔眼×1	80%黑龙の邪眼×1
			–	–	20%黑龙の魔眼×1
	角	无	–	100%黑龙の角×1	80%黑龙の刚角×1
			–	–	20%黑龙の角×1
	翅膀	无	–	100%黑龙の红翼×1	100%黑龙の刚红翼×1
	胸壳	无	–	15%黑龙の红壳×1	15%黑龙の重红壳×1
			–	85%黑龙の红鳞×1	85%黑龙の厚红鳞×1
祖龙	眼	无	–	100%黑龙の魔眼×1	80%黑龙の邪眼×1
			–	–	20%黑龙の魔眼×1
	角	无	–	100%黑龙の角×1	80%黑龙の刚角×1
			–	–	20%黑龙の角×1
	翅膀	无	–	100%祖龙の翼膜×1	100%祖龙の刚翼×1
	胸壳	无	–	75%祖龙の白鳞×1	25%祖龙の重壳×1
			–	25%祖龙の坚壳×1	75%祖龙の厚白鳞×1

波凯农场详细解说

作为提供给猎人在村中收集各种素材的便利设施，《MHP2G》里的波凯农场相比前作新增了一个采矿点、一个捕虫点以及树海的探宝猫派遣，下面将农场的全部要素公布如下。

各设施扩张条件

设施名	必要点数	扩张条件
畑	–	初期状态
畑+1	1000pts	初期拥有
畑+2	1500pts	畑+1 扩张完毕
钓鱼栈桥	–	初期状态
钓鱼栈桥+1	2000pts	初期拥有



设施名	必要点数	扩张条件
钓鱼栈桥 +2	4000pts	完成村长 4★紧急任务"激突！雪狮子ドドブランゴ"
投网机器	6000pts	完成村长 7★紧急任务"极密依赖 眠鸟を狩れ"或集会所 5★任务"迫り来る仙高人"、钓鱼栈桥 +2 扩张完毕
采掘点数	—	初期状态
采掘点数 +1	4000pts	完成村长 4★紧急任务"激突！雪狮子ドドブランゴ"
采掘点数 +2	6000pts	完成集会所 5★任务"迫り来る仙高人"或村长 6★紧急任务"紧急事态发生"、采掘点数 +1 扩张完毕
采掘点数 +3	8000pts	完成集会所 7★任务"接近！ラオシャンロン"、采掘点数 +2 扩张完毕
采掘点数 +4	10000pts	完成集会所 G★1"ヒプノック二连击！"、采掘点数 +3 扩张完毕
爆弹采掘	6000pts	完成村长 4★紧急任务"激突！雪狮子ドドブランゴ"
虫繁殖	—	初期状态
虫繁殖 +1	3000pts	完成村长 2★紧急任务"肉食龙のリーダー"
虫繁殖 +2	5000pts	完成集会所 5★任务"迫り来る仙高人"或村长 6★紧急任务"紧急事态发生"、虫繁殖 +1 扩张完毕
虫繁殖 +3	7000pts	完成集会所 7★任务"接近！ラオシャンロン"、虫繁殖 +2 扩张完毕
虫繁殖 +4	9000pts	完成集会所 G★1"ヒプノック二连击！"、虫繁殖 +3 扩张完毕
虫木	6000pts	完成村长 5★紧急任务"绝对强者"
试作型蜂巢	1000pts	完成村长任务"激突！雪狮子ドドブランゴ"
正式型蜂巢	3000pts	试作型蜂巢扩张完毕
改良型蜂巢	5000pts	正式型蜂巢扩张完毕
蘑菇树	1000pts	初期拥有
高级蘑菇树	2500pts	蘑菇树扩张完毕
最高蘑菇树	4000pts	高级蘑菇树扩张完毕
波波	—	初期状态
探宝猫	500pts	完成村长 3★紧急任务"雪山に潜む影"或下载官方特典
洞窟的大剑	—	完成村长 5★紧急任务"绝对强者"

农田相关

种子能够种出的道具随种子的颜色而有所不同，使用怪物的粪便或蚯蚓（釣りミミズ）能使土地等级上升，从而种出更多道具。

种子	产物
赤之种	赤の种、カクサンの实、火药草、サボテンの花、トウガラシ、マタタビ、ドスビスカス
绿之种	绿の种、ツタの叶、ネンチャク草、はじけクルミ、落阳草、龙杀しの实、ドスビスカス
黄之种	黄の种、オオモロコシ、げどく草、忍耐の种、怪力の种、マタタビ、药草、ネンチャク草、落阳草、ドスビスカス、サボテンの花、ハリの实

垂钓相关

设施	可获得鱼种
钓鱼栈桥	キレアジ、小金鱼、サシミウオ、はじけイワシ、ハリマグロ、春夜鲤、眠鱼
钓鱼栈桥 +1	カクサンデメキン、小金鱼、眠鱼、ハレツアロワナ、春夜鲤、ハリマグロ、はじけイワシ、バクレツアロワナ
钓鱼栈桥 +2	カクサンデメキン、小金鱼、バクレツアロワナ、春夜鲤、ハレツアロワナ
投网机器	オオシッポカエル、カクサンデメキン、カジキマグロ、カクサンデメキン、キレアジ、古代鱼、小金鱼、サシミウオ、バクレツアロワナ、春夜鲤、ハレツアロワナ、水龙之鳞、翠水龙之鳞、眠鱼

采掘相关

设施	产物
采掘点	砥石、石ころ、圆盘石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、冰结晶、水光原珠、铠石、铠玉
采掘点 +1	圆盘石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、ライトクリスタル、冰结晶、铠玉、上铠玉、水光原珠、阳翔原珠、修罗原珠
采掘点 +2	大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、虹色矿、上铠玉、坚铠玉、阳翔原珠、修罗原珠、ライトクリスタル
采掘点 +3	マカライト矿石、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、ユニオン矿石、ノヴァクリスタル、虹色矿石、坚铠玉、修罗原珠、琉璃原珠
采掘点 +4	カブレライト矿石、エルトライト矿石、ユニオン矿石、メランジェ矿石、ノヴァクリスタル、ピュアクリスタル、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、真铠玉、琉璃原珠

捕虫相关

设施	产物
虫繁殖	カクバッタ、クモの巣、セッチャクロアリ、釣りバッタ、釣りミミズ、釣りホタル、虫の死骸、にが虫、光虫、ヤマイモムシ
虫繁殖 +1	釣りミミズ、不死虫、にが虫、光虫、雷光虫、セッチャクロアリ、キラビートル、オオツノアゲハ、オオナナホシ、ランゴスタの羽、カンタロスの羽
虫繁殖 +2	釣りフィーバエ、不死虫、雷光虫、王族カナブン、キラビートル、ドスヘラクレス、オオツノアゲハ、オオナナホシ、ランゴスタの甲壳、カンタロスの甲壳
虫繁殖 +3	クモの巣z、釣りフィーバエ、不死虫、にが虫、光虫、王族カナブン、ドスヘラクレス、マレコガネ、虹色コガネ、ランゴスタの薄羽、カンタロスの薄羽
虫繁殖 +4	クモの巣、光虫、不死虫、王族カナブン、マレコガネ、皇帝バッタ、マボロシチョウ、ランゴスタの坚壳、カンタロスの坚壳、ランゴスタの斩羽、カンタロスの斩羽
白猫大锤	不死虫、にが虫、光虫、セッチャクロアリ、王族カナブン、キラビートル、ドスヘラクレス、マレコガネ、ランゴスタの羽、カンタロスの羽、ランゴスタの甲壳、カンタロスの甲壳、カラの实、怪力の种、忍耐の种、はじけクルミ
黑猫大锤	釣りフィーバエ、ヤマイモムシ、カクバッタ、不死虫、にが虫、光虫、雷光虫、セッチャクロアリ、王族カナブン、キラビートル、ドスヘラクレス、マレコガネ、虹色コガネ、オオツノアゲハ、オオナナホシ、ランゴスタの羽、カンタロスの羽、ランゴスタの甲壳、カンタロスの甲壳、ランゴスタの薄羽、カンタロスの薄羽、カラの实、怪力の种、忍耐の种、はじけクルミ、マボロシチョウ
金猫大锤	虫の死骸、ヤマイモムシ、カクバッタ、雷光虫、マレコガネ、虹色コガネ、オオツノアゲハ、オオナナホシ、ランゴスタの羽、カンタロスの羽、ランゴスタの甲壳、カンタロスの甲壳、ランゴスタの薄羽、カンタロスの薄羽、怪力の种、忍耐の种、マボロシチョウ

蘑菇树相关

设施	产物
蘑菇树	アオキノコ、マヒダケ、毒テングダケ、混沌茸
高级蘑菇树	アオキノコ、マヒダケ、毒テングダケ、混沌茸、ニトロダケ、ドキドキノコ
最高级蘑菇树	アオキノコ、マヒダケ、ニトロダケ、毒テングダケ、ドキドキノコ、マンドラゴラ、混沌茸

爆弹采掘相关

石ころ、圆盘石、铁矿石、冰结晶、大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、エルトライト矿石、ユニオン矿石、メランジェ矿石、ノヴァクリスタル、ピュアクリスタル、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、真铠玉、水光原珠、阳翔原珠、修罗原珠、琉璃原珠

探宝猫相关

雪山	
200pts	空きビン、カラ骨、セッチャクロアリ、トラップツール、なぞの头骨、ネット、ハチミツ、冰结晶、ファンゴの毛皮、棒状の骨、マカライト矿石、ガウシカの角、とがった爪、捕获用麻醉药、生肉、ペイントボール、空きビン、冰结晶イチゴ 、光虫、鸣き袋、龙骨【小】、兽骨、凉风珠、铠玉
300pts	アルビノエキス、ネット、トラップツール、カラ骨【小】、ハチミツ、マカライト矿石、铠玉、光虫、鸣き袋、龙骨【小】、大きな骨、ギアノスの鳞、ランゴスタの甲壳、龙苔、耐雪珠、 凉风珠
500pts	ネット、トラップツール、角笛、铠玉、上铠玉、小金鱼、光虫、电气袋、 アルビノエキス、大きな骨、ギアノスの鳞、ブランゴの毛、龙苔、力投珠、的射珠
1000pts	王族カナブン、修罗原珠、电击袋、雷光エキス、ネット、トラップツール、ドラグライト矿石、铠石、上铠玉、小金鱼、ドスヘラクレス、坚牢な骨、龙の牙、龙玉、ギアノスの上鳞、ブランゴの刚毛、龙苔、神龙苔、研磨珠 、冰结晶
1500pts	铠石、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、マレコガネ、皇帝バッタ、大龙玉、古龙の大宝玉、锐利な爪、坚牢な鸟龙骨、ファンゴの厚毛皮、ブランゴの刚毛、雷电袋、ギアノスの上鳞、神龙苔、冰河珠、 冷风珠、耐震珠、达人珠早复珠、抗雪珠

密林	
200pts	カラの实、カラ骨【小】、カラ骨【大】、カンタロスの羽、大地の结晶、特产キノコキムチ、生肉、ネンチャク草、捕获用麻醉药、モンスターの体液、モンスターのフン、ハチミツ、ニトロダケ、铠玉、谜の骨、ランポスの牙、ランポスの鳞、コンガの毛、火龙の体液、耐菌珠 、抗菌石、盾蟹 の小壳
300pts	モンスターの体液、生肉、モンスターのフン、飞龙のフン、ハチミツ、特产キノコキムチ、黑真珠、大地の结晶、铠玉、鸣き袋、ランポスの牙、盾蟹の小壳、火龙の体液、カンタロスの甲壳、カンタロスの羽、龙木、天盾珠 、怪鸟の鳞
500pts	生肉、飞龙のフン、カラ骨【小】、黑真珠、铠玉、上铠玉、鸣き袋、火炎袋、ケルビの角、火龙の体液、カンタロスの头、カンタロスの羽、エビの小壳、龙木、天盾珠、力投珠、千里珠 、大食いマグロ
1000pts	角笛、モンスターの浓汁、カブレライト矿石、铠玉、上铠玉、重铠玉、ドス大食いマグロ、爆炎袋、坚龙骨、坚牢な骨、ランポスの上鳞、コンガの刚毛、龙玉、エビの小壳、エビの大壳、カンタロスの坚壳、カンタロスの头、カンタロスの薄羽、龙木、神龙木、体力珠、雷光珠、千里珠
1500pts	モンスターの浓汁、モンスターの特浓、极上黑真珠、ユニオン矿石、エルトライト矿石、坚铠玉、王铠玉、マボロシチョウ、坚龙骨、业炎袋、锐利な爪、坚牢な鸟龙骨、大龙玉、エビの巨大壳、神龙木、雷鸣珠、抗菌珠、点射珠、重铠玉

砂漠	
200pts	大食いマグロ、温风珠 、火龙の体液、ゲネポスの鳞、小金鱼、小タル、盾蟹の 小壳、なぞの骨、マンドラゴラ、光虫、铠玉、ランゴスタの羽、大タル、爆药、火药草、キラビートル、ゲネポスの麻痹牙、サボテンの花、水光原珠、トラップツール、モンスターのフン、冰结晶、鱼龙の牙、ランゴスタの甲壳
300pts	爆药、モンスターのフン、トラップツール、小タル、マンドラゴラ、铠玉、キラビートル 、鱼龙の牙、ゲネポスの麻痹牙、火龙の体液、ランゴスタの甲壳、ランゴスタの羽、祸々しい布、水光原珠、耐麻痹珠、龙骨【大】、龙苔
500pts	大タル、铠玉、麻痹袋、龙骨【中】、龙骨【大】、鱼龙の牙、砂龙の鳞、エビの小壳、龙苔、祸々しい布、钓力珠 、飞龙のフン、落とし物の伞、天盾珠
1000pts	上铠玉、ドス大食いマグロ、虹色コガネ、坚龙骨、达人のドクロ、龙玉、ゲネポスの上鳞、砂龙の上鳞、エビの大壳、ランゴスタの坚壳、ランゴスタの薄羽、神龙苔、祸々しい布、修罗原珠
1500pts	极上黑真珠、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、皇帝バッタ、锐利な爪、坚牢な鸟龙骨、エビの巨大壳、鱼龙の重牙、大龙玉、秘术珠、暖风珠、回避珠

沼地	
200pts	空きビン、イーオスの毒牙、爆药、生肉、大タル、セッチャクロアリ、兽骨、イーオスの鳞、コンガの毛 、ニトロダケ、冰结晶、镰蟹の小壳、虫の死骸、ライトクリスタル、龙の爪、狂走エキス、 マタタビ、铠玉、龙苔
300pts	生肉、トラップツール、大タル、ニトロダケ、ライトクリスタル、铠玉 、狂走エキス、兽骨、龙の爪、ゲネポスの麻痹牙、イーオスの毒牙、镰蟹の小壳、ランゴスタの羽、カンタロスの甲壳、カンタロスの头、龙苔、祸々しい布、水光原珠、耐眠珠
500pts	モンスターの体液、爆药、タルの盖、ライトクリスタル、铠玉、睡眠袋、狂走エキス、龙の爪、上龙骨、イーオスの毒牙、カンタロスの甲壳、カンタロスの头、カンタロスの羽、龙苔、祸々しい布、落し物の伞、防盗珠
1000pts	モンスターの浓汁、雷光エキス、大タル、タルの盖、ライトクリスタル、上铠玉、古代鱼 王族カナブン、狂走エキス、猛毒袋、龙骨【大】、上龙骨、坚龙骨、坚牢な骨、龙玉、イーオスの上鳞、コンガの刚毛、カンタロスの坚壳、カンタロスの薄羽、祸々しい布、龙苔、神龙苔、铳器珠、耐毒珠
1500pts	モンスターの特浓、ユニオン矿石、ノヴァクリスタル、ピュアクリスタル、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、皇帝バッタ、雷光ゼリー、剧烈毒袋、坚牢な骨、坚牢な鸟龙骨、大龙玉、イーオスの上鳞、锐利な爪、カンタロスの坚壳、カンタロスの斩羽、抗毒珠、抗眠珠、持续珠

森丘	
200pts	怪鸟の鳞、ケルビの角、小タル、タルの盖、鸣き袋、生肉、ハチミツ、マタタビ 、铠玉、ランポスの牙、龙木、火龙の体液、抗菌石、潜伏珠、特产キノコキムチ、なぞの骨、ネンチャク草、ブーメラン、モンスターのフン、ランポスの鳞、龙骨【小】
300pts	生肉、飞龙のフン、タルの盖ハチミツ、铠玉、上铠玉、キラビートル、虹色コガネ、火炎袋、鸣き袋、龙骨【小】、龙の爪、奇面族のお宝、ランポスの牙、怪鸟の鳞、火龙の体液、龙苔、龙木、祸々しい布、耐绝珠
500pts	飞龙のフン、上铠玉、キラビートル、虹色コガネ、火炎袋、上龙骨、龙の爪、ケルビの角、奇面族のお宝、火龙の体液、龙木、祸々しい布、落し物の伞、肉球のスタンプ 耐绝珠、千里珠
1000pts	雷光エキス、铠玉、上铠玉、坚铠玉、古代鱼、ドス大食いマグロ、爆炎袋、上龙骨、达人のドクロ、龙の爪、龙玉、エビの大壳、龙木、神龙木、祸々しい布、落し物の伞、肉球のスタンプ、琉璃原珠、流水珠
1500pts	王铠玉、真铠玉、マボロシチョウ、マレコガネ、业炎袋、大龙玉、坚牢な鸟龙骨、雷光ゼリー、神龙木、抗绝珠 、皇帝バッタ、ランゴスタの薄羽、ランポスの上鳞、ファンゴの厚毛皮抗绝珠、琉璃原珠

火山	
200pts	イーオスの鳞、石ころ、镰蟹の小壳、大地の结晶、铁矿石、とがった爪、ドラグ ライト矿石、冰结晶イチゴ、ブーメラン、铠玉、ランゴスタの羽、イーオスの毒牙、圆盘石、カラの实、砥石、ドスヘラクレス、虹色コガネ、ファンゴ皮毛、マカライト矿石、阳翔原珠、ランゴスタの甲壳、龙骨【中】
300pts	マカライト矿石、ドラグライト矿石、红莲石、虹色矿石、上铠玉、ドスヘラクレス、虹色コガネ、龙骨【中】、蛇龙の皮、缟模样の皮、イーオスの毒牙、龙苔、龙木、祸々しい布、阳翔原珠 、修罗原珠
500pts	マンドラゴラ、ドラグライト矿石、红莲石、上铠玉、ドスヘラクレス、虹色コガネ、毒袋、睡眠袋、缟模样の皮、イーオスの毒牙、龙苔、龙木、祸々しい布、肉球のスタンプ、修罗原珠、祝珠
1000pts	カブレライト矿石、红莲石、狱炎石、铠玉、上铠玉、坚铠玉、重铠玉、睡眠袋、猛毒袋、坚龙骨、龙玉、イーオスの毒牙、イーオスの上鳞、ランゴスタの坚壳、ランゴスタの薄羽、龙苔、神龙苔、龙木、神龙木、祸々しい布、肉球のスタンプ、修罗原珠、琉璃原珠
1500pts	王铠玉、真铠玉、ユニオン矿石、狱炎石、エルトライト矿石、メランジェ矿石、大龙玉、锐利な爪、ファンゴの厚毛皮、坚牢な鸟龙骨、蛇龙の特上皮、石壁珠

树海	
200pts	カラの实、ツタの叶、カラ骨小、カラ骨大、铠玉、水光原珠、トラップツール、ゲネポズの麻痹牙、ランポスの牙、クモの巢、イーオスの毒牙、ツタの叶
300pts	とがつた爪 、モンスターのフン 、素材玉 、铠玉 、ゲネポスの鳞 、水光原珠 、マンドラゴラ、阳翔原珠、飞龙のフン、光虫、火炎袋
500pts	ペイントボール、飞龙のフン、铠玉、上铠玉、睡眠袋、火炎袋、业炎袋、坚龙骨、奇面族のお宝、奇面王の遗产、龙木、千里珠、修罗原珠、ゲネポスの鳞、イーオスの鳞、ランポスの鳞
1000pts	モンスターの浓汁、上铠玉、坚铠玉、王族カナブン、神龙木、ゲネポスの上鳞、イーオスの上鳞、奇面族のお宝、奇面王の遗产、祸々しい布、琉璃原珠、雷光エキス
1500pts	坚铠玉、重铠玉、王铠玉、マレコガネ、皇帝バッタ、大龙玉、坚牢な鸟龙骨、锐利な爪、雷光ゼリー、业炎袋、奇面族の秘宝、神龙木、早填珠、地图珠、爆走珠、绝食珠

道具调和

游戏中可以将特定的两种道具组合成另一种道具，这个过程叫做“调和”。无论是在村庄里还是在任务中都可以在菜单中选择“调和”选项进行调和。虽然游戏资料中列出了调和所需要的素材公式，但是调和成功率、调和结果和结果的个数都需要我们亲自将公式实践一遍才能出现。一些常用药品、素材必须通过调和来生产，而对于射手们而言，各种弹药的调和也是非常重要的。这里要特别说明的是，携带调和书①～⑤在身上、或是放置在道具箱里直接在那进行调和都可以提升调和成功率。



调和书名称	价格	效果
调和书①入门编	1000	调和成功率上升 5%。
调和书②初级编	2000	同时持有调和书①②的时候，调和成功率上升 10%。
调和书③中级编	5000	同时持有调和书①②③的时候，调和成功率上升 20%。
调和书④上级编	10000	同时持有调和书①②③④的时候，调和成功率上升 30%。
调和书⑤上级编	15000	同时持有调和书①②③④⑤的时候，调和成功率上升 50%。

全调和一览

调和表	素材 1	素材 2	成功率	结果个数	调和结果
1	药草	アオキノコ	95	1	回复药
2	回复药	ハチミツ	90	1	回复药グレート
3	アオキノコ	不死虫	90	1	荣养剂
4	荣养剂	ハチミツ	75	1	荣养剂グレート
5	げどく草	アオキノコ	95	1	解毒药
6	サボテンの花	にが虫	90	1	汉方药
7	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65	1	秘药
8	活力剂	ケルビの角	55	1	いにしえの秘药
9	ハチミツ	にが虫	75	1	增强剂
10	增强剂	マンドラゴラ	75	1	活力剂
11	增强剂	生燒け肉	75	1	强走药
12	こんがり肉	狂走エキス	65	1	强走药グレート
13	ハチミツ	落阳草	65	1	元气ドリンコ
14	增强剂	怪力の种	85	1	鬼人药
15	鬼人药	アルビノエキス	55	1	鬼人药グレート
16	活力剂	怪力の种	75	1	怪力の丸药
17	增强剂	忍耐の种	65	1	硬化药
18	硬化药	アルビノエキス	55	1	硬化药グレート
19	活力剂	忍耐の种	75	1	忍耐の丸药
20	トウガラジ	にが虫	95	1	ホットドリンコ
21	こんがり肉	トウガラジ	95	1	ホットミート
22	冰结晶	にが虫	95	1	クーラードリンコ
23	こんがり肉	冰结晶	95	1	クーラーミート
24	トウガラジ	特产キノコ*	85	1	特产キノコキムチ
25	热带イチゴ*	冰结晶	85	1	冰结晶イチゴ
26	火药草	はじけイワシ	95	1	解冰剂
27	生肉	毒テングダケ	90	1	毒生肉
28	生肉	マヒダケ	90	1	シビレ生肉
29	生肉	ネムリ草	90	1	眠り生肉
30	ネンチャク草	石ころ	95	2	素材玉
31	素材玉	落阳草	95	1	消臭玉
32	素材玉	ツタの叶	75	1	けむり玉
33	素材玉	毒テングダケ	75	1	毒けむり玉
34	素材玉	光虫	75	1	闪光玉
35	素材玉	モンスターのフン	75	1	こやし玉
36	ネンチャク草	ペイントの実	95	1	ペイントボール
37	素材玉	ドキドキノコ	95	1	モドリ玉
38	火药草	ニトロダケ	95	1	爆药
39	小タル	火药草	90	1	小タル爆弹
40	小タル爆弹	ハレツアロワナ	90	1	小タル爆弹G

调和表	素材1	素材2	成功率	结果个数	调和结果
41	爆药	大タル	75	1	大タル爆弹
42	大タル爆弹	カクサンデメキン	75	1	大タル爆弹G
43	ハレツアロワナ	雷光虫	75	1	爆雷针
44	小タル爆弹	ランゴスタの羽	75	1	打上げタル爆弹
45	打上げタル爆弹	ハレツアロワナ	75	1	打上げタル爆弹G
46	爆药	鸣き袋	75	1	音爆弹
47	クモの巣	ツタの叶	90	1	ネット罠
48	ネット	トラップツール	75	1	落とし穴
49	トラップツール	ゲネポスの麻痹牙	90	1	シビレ
50	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95	1	マグダンゴ
51	钓りバッタ	カクバッタ	95	1	アロタンゴ
52	钓りホタル	ツチハチノコ	90	1	黄金タンゴ
53	石ころ	棒状の骨	95	1	ボロピッケル
54	铁矿石	棒状の骨	75	1	ピッケル
55	マカライト矿石	棒状の骨	95	1	ピッケルグレート
56	ネット	なぞの骨	95	1	ボロ虫あみ
57	ネット	龙骨【小】	75	1	虫あみ
58	ネット	龙骨【中】	95	1	虫あみグレート
59	大地の结晶	にが虫	75	1	抗菌石
60	不死虫	龙の牙	90	1	生命の粉
61	生命の粉	龙の爪	65	1	生命の粉尘
62	生命の粉尘	角笛	65	1	回复笛
63	角笛	抗菌石	65	1	解毒笛
64	鬼人药グレート	龙骨【中】	55	1	鬼人笛
65	硬化药グレート	龙骨【中】	55	1	硬化笛
66	投げナイフ*	毒テングダケ	90	1	毒投げナイフ
67	投げナイフ*	ネムリ草	90	1	眠り投げナイフ
68	投げナイフ*	マヒダケ	90	1	麻痹投げナイフ
69	砥石	龙骨【小】	90	1	ブーメラン
70	力の护符	老山龙の大爪	100	1	力の爪
71	守の护符	老山龙の大爪	100	1	守の爪
72	カラの实	ハリの实	95	2～4	LV2 通常弹
73	カラの实	はじけイワシ	95	2～4	LV3 通常弹
74	カラの实	ランポスの牙	90	1～3	LV1 贯通弹
75	カラの实	ハリマグロ	75	1～3	LV2 贯通弹
76	カラ骨【小】	ハリマグロ	75	1～2	LV3 贯通弹
77	カラの实	はじけクルミ	90	1～3	LV1 散弹
78	カラの实	龙の牙	75	1～3	LV2 散弹
79	カラ骨【小】	龙の牙	75	1～3	LV3 散弹
80	カラの实	ハレツアロワナ	90	1	LV1 彻甲榴弹
81	カラ骨【小】	ハレツアロワナ	90	1	LV2 彻甲榴弹
82	カラ骨【大】	ハレツアロワナ	95	1	LV3 彻甲榴弹
83	カラの实	カクサンの实	90	1	LV1 扩散弹
84	カラ骨【小】	龙の爪	75	1	LV2 扩散弹
85	カラ骨【大】	カクサンデメキン	75	1	LV3 扩散弹
86	カラの实	火药草	90	1	火炎弹
87	カラの实	キレアジ	75	1～2	水冷弹
88	カラの实	光虫	75	2～4	电击弹
89	カラの实	冰结晶	75	1～3	冰结弹
90	カラ骨【大】	龙杀しの实	75	1	灭龙弹
91	カラの实	药草	90	1	LV1 回复弹
92	回复药	カラの实	90	1	LV2 回复弹
93	カラの实	毒テングダケ	90	1	LV1 毒弹
94	カラ骨【小】	イーオスの毒牙	75	1	LV2 毒弹
95	カラの实	マヒダケ	90	1	LV1 麻痹弹
96	カラ骨【小】	ゲネポスの麻痹牙	90	1	LV2 麻痹弹
97	カラの实	ネムリ草	90	1	LV1 睡眠弹
98	カラ骨【小】	眠鱼	75	1	LV1 睡眠弹
99	カラの实	ペイントの实	90	1	ペイント弹
100	カラの实	怪力の种	75	1	鬼人弹
101	カラの实	忍耐の种	75	1	硬化弹
102	カラ骨【小】	砥石	85	1～2	空きビン
103	空きビン	毒テングダケ	90	1～2	毒ビン
104	空きビン	マヒダケ	85	1～2	麻痹ビン
105	空きビン	ネムリ草	90	1～2	睡眠ビン
106	空きビン	ニトロダケ	85	1～2	强击ビン
107	空きビン	キレアジ	85	1～2	接击ビン
108	空きビン	ペイントの实	90	1～2	ペイントビン
109	ネムリ草	マヒダケ	65	1	捕获用麻醉药
110	捕获用麻醉药	投げナイフ*	65	1	捕获用麻醉ナイフ
111	捕获用麻醉药	素材玉	75	1	捕获用麻醉玉
112	捕获用麻醉药	カラ骨【小】	95	1	捕获用麻醉弹
113	マカライト矿石	铠石	100	1	铠玉
114	铠石	キラビートル	100	1	铠玉

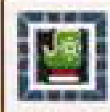
调和表	素材1	素材2	成功率	结果个数	调和结果
115	ドラグライト矿石	铠石	100	1	上铠玉
116	铠石	ドスヘラクレス	100	1	上铠玉
117	カブレライト	铠石	100	1	坚铠玉
118	铠石	王族カナブン	100	1	坚铠玉
119	ピュアクリスタル	铠石	100	1	重铠玉
120	エルトライト矿石	铠石	100	1	王铠玉
121	铠石	皇帝バッタ	100	1	王铠玉
122	メランジェ矿石	铠石	100	1	真铠玉
123	铠石	マボロシチョウ	100	1	真铠玉
124	フエールピッケル	圆盘石	100	5	圆盘石
125	フエールピッケル	铁矿石	100	5	铁矿石
126	フエールピッケル	大地の结晶	100	3	大地の结晶
127	フエールピッケル	マカライト矿石	100	3	マカライト矿石
128	フエールピッケル	ドラグライト矿石	100	3	ドラグライト矿石
129	フエールピッケル	カブレライト矿石	100	2	カブレライト矿石
130	フエールピッケル	エルトライト矿石	100	2	エルトライト矿石
131	フエールピッケル	ユニオン矿石	100	2	ユニオン矿石
132	フエールピッケル	メランジェ矿石	100	2	メランジェ矿石
133	フエールピッケル	红莲石	100	2	红莲石
134	フエールピッケル	狱炎石	100	2	狱炎石
135	フエールピッケル	ライトクリスタル	100	2	ライトクリスタル
136	フエールピッケル	ノヴァクリスタル	100	2	ノヴァクリスタル
137	フエールピッケル	ピュアクリスタル	100	2	ピュアクリスタル
138	フエールピッケル	上龙骨	100	3	上龙骨
139	フエールピッケル	坚龙骨	100	2	坚龙骨
140	フエールピッケル	重龙骨	100	2	重龙骨
141	フエールピッケル	セッチャクロアリ	100	5	セッチャクロアリ
142	フエールピッケル	キラビートル	100	3	キラビートル
143	フエールピッケル	ドスヘラクレス	100	3	ドスヘラクレス
144	フエールピッケル	マレコガネ	100	2	マレコガネ
145	フエールピッケル	王族カナブン	100	3	王族カナブン
146	フエールピッケル	皇帝バッタ	100	2	皇帝バッタ
147	フエールピッケル	マボロシチョウ	100	2	マボロシチョウ
148	ブランゴの小雪玉	ブランゴの大雪玉	100	1	ポッケ式雪だるま
149	欠けたネコ王冠	ネコ王冠の破片	100	1	豪华なネコ王冠
150	柄のない黄金の刃	刃のない黄金の柄	100	1	黄金ネコの宝剑
151	底のない古のツボ	古のツボ底	100	1	王家のマカ古ツボ
152	穴の开いた奇面	奇面族の辉石	100	1	神秘の奇面
153	破かれた古书	古书の切れ端	100	1	文献【古龙生态】
154	尾のないネコ石像	折れた石の尾	100	1	古代ネコ王の石像
155	钓りホタル	特产キノコ*	90	1	ハチミツ
156	ネンチャク草	虫の死骸	95	1	药草
157	もえないゴミ	トウガラジ	90	1	火药草
158	げどく草	毒テングダケ	95	1	アオキノコ
159	コゲ肉	虫の死骸	95	1	生肉
160	ツタの叶	龙骨【中】	65	1	大タル
161	ネンチャク草	龙骨【小】	75	1	小タル
162	カラの实	铁矿石	75	5	カラの实
163	ハリの实	大地の结晶	75	5	ハリの实
164	げどく草	眠鱼	75	1	サシミウオ
165	雷光虫	ランポスの皮	90	1	生焼け肉
166	钓りカエル	角笛	75	1	鸣き袋
167	冰结晶	睡眠袋	55	1	モンスターの体液
168	サボテンの花	雷光虫	75	1	千里眼の药
169	龙杀しの实	鱼龙のキモ*	65	1	狂走エキス
170	カクサンの实	ランポスの皮	65	1	怪力の种
171	ハリの实	ギアノスの皮	65	1	忍耐の种
172	コゲ鱼	落阳草	90	1	生焼け鱼

表中有“*”号的为精算或支给物品，无法带回村子，只能在任务中进行调和。No.148～No.154为探宝任务物品，只有在探宝任务中才会出现。No.155～No.172必须有技能“炼金术”才能够调和。将所有炼金术调和全部完成过至少一次后，在行商婆婆处可以获得“调和书C·炼金篇”，有这本书的话不需要有“炼金术”技能也能进行No.155～No.172号的调和了。而如果所有调和公式全部完成的话，不仅能得到名片里的“贤者”称号，还能获得勋章“贤者的腕轮”。公式中比较难完成的有两类。第一类需要“投げナイフ”为素材，这个道具在任务中很不好找，推荐接村长的4星任务“2头のドスランポス”，初期支给品中就有投げナイフ可供调和。第二类较难的是和铠石相关的调和，由于铠石出现的几率实在太低，所以需要一点小技巧来完成这类调和：携带素材随意进入一个任务，将物品调和后再放弃任务，这样就既能完成调和公式，又不消耗素材。

勋章

本作中的勋章数量相比前作增加了一倍，如果是没有选择继承记录的玩家，想要搜集齐全部48枚勋章并不是件易事。下面给出全部勋章的取得方法，注意部分取得方法与前作相比发生了微妙的变化。

勋章一览


村长のてぶくろ
【条件】完成村长处★1、★2的全部任务。


村长のぼうし
【条件】完成村长处★3、★4的全部任务。


村长のえりまき
【条件】完成村长处★5的全部任务。

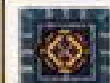

村长のコート
【条件】完成村长处包含紧急任务在内的全部任务。

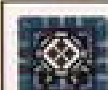

たてがみの首饰り
【条件】讨伐一头以上的麒麟。

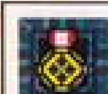

ブラッドオニキス
【条件】讨伐一头以上的霸龙。

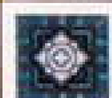

キングクラウン
【条件】在工会卡里记录的怪物全部取得大金冠。

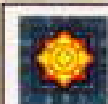

ミニチュアクラウン
【条件】在工会卡里记录的怪物全部取得小金冠。

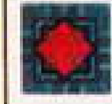

赤铜のメダル
【条件】完成集会所★1、★2的全部任务。


白银のメダル
【条件】完成集会所★3～★5的全部任务。


黄金のメダル
【条件】完成集会所★6～★8的全部任务。


クロオビバッジ
【条件】完成斗技场全50个斗技训练。


タツジンバッジ
【条件】完成斗技场全25个特别训练。

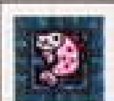

デンセツバッジ
【条件】完成斗技场的6个集团训练，每个任务用一种武器通过即可。


亚种报告书
【条件】完成全部亚种怪的狩猎（黑龙亚种除外）。


生态研究报告书
【条件】捕获全部可以捕获的怪物。


苍天石
【条件】将农场“采掘ポイント +1到+4”全部实现扩张。


オオツノアゲハ
【条件】将农场“虫の茂み +1到+4”全部实现扩张。

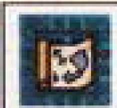

春夜鲤
【条件】将农场“钓り用栈桥 +1到+2”全部实现扩张。

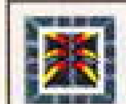

ドスピスカス
【条件】将农场“畑のウネ +1到+2”全部实现扩张。


感谢の手纸
【条件】培养出五只等级为9的猫厨师后调查猫食堂左侧的看板时获得。


贤者の腕轮
【条件】完成所有调和列表后进行工会卡片的编辑时获得。

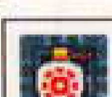

龙职人のトンカチ
【条件】获得全部带“入手困难な”前缀的相关称号。

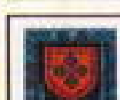

狩人のあゆみ
【条件】在每个地图下完成任务20次以上（不含本作新增地图）。


ネコートのつけ髭
【条件】完成涅科特处★7的全部任务。


ネコートの铃
【条件】完成涅科特处★8的全部任务。


ネコートのコート
【条件】完成涅科特处★9的全部任务。


ポッケ村とっくり
【条件】完成涅科特处最后讨伐霸龙的紧急任务。


赤铜の盾
【条件】完成集会所 G★1的全部任务。


白银の盾
【条件】完成集会所 G★2的全部任务。


黄金の盾
【条件】完成集会所 G★3的全部任务。


天地狩猎ノ霸纹
【条件】完成波凯村和集会所的全部任务。

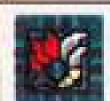

黑耀の指轮
【条件】成功讨伐集会所G★3任务中出现的黑龙。

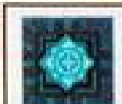

红炎の腕轮
【条件】成功讨伐集会所G★3任务中出现的红黑龙。

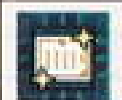

真白の首饰り
【条件】成功讨伐集会所G★3任务中出现的祖龙。

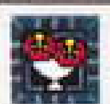

黄金の雪沓
【条件】成功讨伐集会所G★3任务“破坏と灭亡の申し子”中的金狮子。

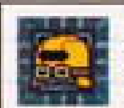

崩天の勾玉
【条件】讨伐一头以上的崩龙。


连狩の腕轮
【条件】完成所有大型连续狩猎任务。

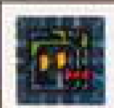

ツワモノバッジ
【条件】完成斗技场全 40 个 G 级训练。

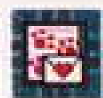

迎击表彰状
【条件】完成砦和战斗街的迎击任务各 20 回。


ギルドからの花束
【条件】GP 累积超过 100 万后编辑工会卡片时获得。

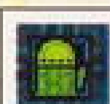

冒险用ヘルメット
【条件】全区域探宝任务分数达到金冠、全珍稀道具找出。

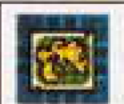

トレニャーの旗
【条件】使用最高资金派遣探宝猫探宝 100 回。


ドスマタタビ
【条件】任意一只狩猎猫的全部技能开启。


那さんへの手纸
【条件】拥有亲密度为 5 星的狩猎猫五只以上。


お得意样カード
【条件】打造 50 种以上的 G 级武器。


龙职人のミトン
【条件】拥有一定数量的、稀有度在 9 以上的防具。


狩人の轨迹
【条件】在全地图下完成任务 20 次以上。

这里要特别说明的是“生态研究报告书”这个勋章，如果您是继承记录的玩家，并且之前就取得了这个称号，那么下面的文章就可以无视了；如果您还未取得此称号，那么下面文章中的要点你就要看清楚咯。

游戏里鸟龙种、鱼龙种、牙兽种、甲壳种以及飞龙种全部合计起来的可捕获怪物种类为 41 种，捕获的时候推荐发动“捕获の见极め（观察眼 +10）”技能，这样给怪物染色后在其血量达到可捕获程度后会有明显提示，以确保捕获的成功率。可能将 41 种怪全部捕获后还是未能获得勋章的情况，这到底是怎么回事情呢？仔细想想还有什么漏掉的？对了，这就是《MHP2G》存在的三只特殊怪，它们分别是：

村长上位★ 9 任务“［マ）王 片角のマオウ”里的独角角龙。



集会所 G★ 2 任务“月に吠える”里一出来就坏掉一只耳朵的黑狼鸟。



集会所 G★ 3 任务“破坏と灭亡の申し子”里一出来就处于愤怒状态的金狮子。



只有将这三只特殊怪物都捕获后才能取得勋章，说来 Capcom 也是够“阴险”的。

大小金冠任务说明

即使在同样的任务中，每次出现的相同怪物其体形也会存在一定的差异。由于狩猎大、小型金冠体形的怪物关系到勋章的收集，这里为玩家列出容易出金冠体形怪物的任务。注意这些任务仅供参考，毕竟游戏中能遇上金冠体形怪物的任务并不惟一。

怪物名称	出现最大金冠任务名称	出现最小金冠任务名称
白速龙王	村★7任务：雪山に降り立つ赤い影	集会★6任务：强敌、ドスギアノス现る！
蓝速龙王	集会★6任务：ドスランポスの狭击	同左
黄速龙王	村★7任务：烧けつく砂丘	同左
红速龙王	集会★7任务：毒まみれの夜	集会★7任务：见えざる飞龙、バサルモス！
大怪鸟	集会★6任务：狭击のイャンクック！	集会G★2任务：小鸟のさえずる丘
黑狼鸟	集会G★2任务：双子の黑狼鸟	村★4任务：孤高の黑狼鸟
毒怪鸟	村★7任务：盗まれて旧沼地！	同左
眠鸟	集会G★1任务：ヒプノック二连击！	集会G★1任务：死に至る眠り
雌火龙	村★9任务：一缠の月光	集会G★2任务：久远の女王
雄火龙	村★9任务：龙王の系谱	集会★8任务：一对の巨影
电龙	集会G★1任务：旧密林に走る稻妻	村★5任务：电击祭 2nd！
岩龙	村★7任务：狙われたバサルモス	同左
铠龙	村★9任务：黑甲胄、武领	集会G★3任务：铠の霸者グラビモス
一角龙	村★4任务：白银の一角龙	村★4任务：决战！一角龙モノブロス
角龙	集会★8任务：「マ)王 片角のマオウ	村★9任务：4つの巨塔
轰龙	集会G★3任务：异常震域	村★5任务：轰龙ティガレックス
迅龙	集会G★2任务：绝影	集会G★2任务：沼地の暗杀者
砂龙王	集会★7任务：砂の龙を追遶せよ！	村★7任务：烧けつく砂丘
水龙	村★6任务：双鱼龙	同左
熔岩龙	集会G★2任务：熔岩龙ヴォルガノス出现！	同左
盾蟹	集会G★1任务：旧密林に潜む巨大蟹！	同左
镰蟹	集会G★3任务：狩人のための葬礼	村★4任务：空を切り裂く镰
野猪王	集会★7任务：毒まみれの夜	村★3任务：紫色の毒怪鸟
桃毛兽王	集会★6任务：牙兽たちの逆袭！	村★5任务：ファミ通 桃毛兽2头狩猎
雪狮子王	集会G★2任务：雪山の主、ドドブランゴ	同左
金狮子	集会★8任务：炎の山の金狮子	村★6任务：最后の招待状
麒麟	集会G★3任务：山紫水明の地	村★5任务：幻兽、キリン现る！
风翔龙	集会G★3任务：钢龙クシャルダオラ	集会★5任务：风翔龙的袭击
霞龙	集会G★3任务：阁暗に消ゆ	村★5任务：古の霞龙、オオナズチ
炎妃龙	村★5任务：旧き时代の守护者	村★5任务：皇妃座すは炎の宫殿
炎王龙	集会G★3任务：真夜中の谒见	村★6任务：炼狱の主、怒れる炎帝

探宝任务介绍

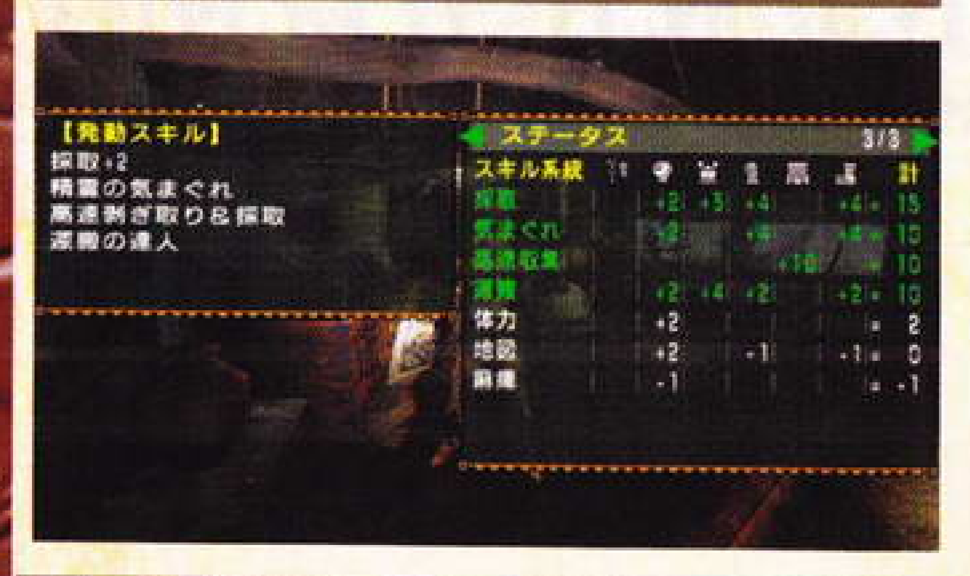
在集会所右侧老爷爷那里领取的探宝任务不再以讨伐地图中出现的怪物为第一目标，玩家在这里要做的就是寻找出沉睡在此的各种秘宝。注意系统会根据最终获得的探宝分数做出银冠和金冠的评价，下面将各宝藏的具体位置以及金冠评价需要的分数公布如下。



探宝任务推荐混装	
头：チェーンヘルム	采取珠
胴：レザーライトSメイル	
身：チェーンUアーム	采取珠×2
腰：ハイドベルト	
脚：コーヒージャージー	采取珠×2

初始防御力：88

发动技能：采取+2、搬运の达人、精灵の気まぐれ、高速剥ぎ取り&采取



雪山探宝

金冠所需点数	30000p	
宝物名称	兑换点数	取得方法
ドドブラリンゴ	1000p	可在区域6、7、8采集到
ボッケクォーツ	1000p	在区域2、5的采矿点挖掘到
ボッケ式雪だるま	1000p	将"ブランゴの大雪玉"与"ブランゴの小雪玉"相调和得到
古龙の泪	8000p	在区域3高台蛋堆中采集，获得几率低
ギアノスの秘玉	15000p	从白速龙王身上剥取，需要搬运

密林探宝

金冠所需点数	35000p	
宝物名称	兑换点数	取得方法
鯛公望	1000p	在9区水塘中出现，需要垂钓
クレオパピヨン	1000p	在10区的捕虫点捉到
豪华なネコ王冠	2000p	将"ネコ王冠の破片"与"欠けたネコ王冠"相调和得到
ラオシャンメロン	9000p	在7、8区的蛋堆中采集
怪鸟の秘玉	18000p	从大怪鸟身上剥取（掉落物也有一定几率取得），需要搬运

沼地探宝		
金冠所需点数	40000p	
宝物名称	兑换点数	取得方法
ビッカエリンギ	1000p	在区域2、3、4、6、9采集到
ヨウキヒグラシ	1000p	在8区的捕虫点捉到
王家のマカ古ツボ	3000p	将“古のツボ底”与“底のない古のツボ”相调和得到
ゲリョスイショウ	10000p	在区域9的采矿点挖掘到
桃毛兽の秘玉	20000p	从桃毛兽身上剥取，需要搬运

沙漠探宝		
金冠所需点数	35000p	
宝物名称	兑换点数	取得方法
モノブローズ	1000p	可在区域1、5采集到
セクメーアパール	1000p	在区域4、10的采矿点挖掘到
黄金ネコの宝剑	2000p	将“柄の无い黄金の刃”与“刃のない黄金の柄”相调和得到
古龙の化石	9000p	在区域10的蛋堆中采集到
盾蟹の秘玉	18000p	从盾蟹身上剥取，需要搬运

树海探宝		
金冠所需点数	50000p	
宝物名称	兑换点数	取得方法
アジソン	1000p	在2、4区的湖边出现，需要垂钓
アゲハブリンセス	1000p	在2、4区的捕虫点捉到
古代ネコ王の石像	3000p	将“尾のないネコ石像”与“折れた石の尾”相调和得到
千年树の种	12000p	在3、8区采集到，需要搬运
黑狼鸟の秘玉	20000p	从黑狼鸟的身体和尾巴上剥取，需要搬运

火山探宝		
金冠所需点数	45000p	
宝物名称	兑换点数	取得方法
バサルモモ	1000p	在区域1、2、7、8采集到
オノノコバチ	1000p	在2区的捕虫点捉到
文献【古龙生态】	3000p	将“破かれた古书”与“古书の切れ端”相调和得到
メテオテスカトル	12000p	从铠龙的尾巴上剥取，又或在区域8的采矿点挖掘到，需要搬运
铠龙の秘玉	20000p	从铠龙的尾巴上剥取，需要搬运

森丘探宝		
金冠所需点数	40000p	
宝物名称	兑换点数	取得方法
ドス金鱼	1000p	在区域11的小河中出现，需要垂钓
ミナガルデナイト	1000p	在区域11的采矿点挖掘到
神秘の奇面	3000p	将“穴の开いた奇面”与“奇面族の辉石”相调和得到
火龙の秘玉	20000p	从雄火龙尾巴上剥取，需要搬运
雌火龙の秘玉	15000p	从雌火龙尾巴上剥取，需要搬运

配装备推荐

和《MHP2》一样，套装依旧在游戏里风光无限，不过这并不代表混装就一无是处了。下面为大家推荐19套精挑细选的混装，其中近战10套、远战9套。这里的配装最大限度地保证武器上不使用到装饰珠，下面就让我们来看看这些配装吧！

近战类




大剑用混装	
头：金色ノ添发・真	拔击珠
身：金色ノ羽织・真	匠珠×2
手：晓丸・极【笼手】	匠珠×2
腰：金色ノ带・真	拔击珠
脚：晓丸・极【具足】	匠珠×2
初始防御：439	
耐性：火5、水10、雷6、冰-2、龙1	
发动技能：集中、斩れ味レベル+1、拔刀术、ダメージ回复速度+1	

长枪用混装（1）	
头：ミラバルZヘッド	铁壁珠
身：ナルガXメイル	铁壁珠
手：オウビートXマーノ	名匠珠
腰：オウビートXアンカ	铁壁珠、石壁珠
脚：ナルガXグリーヴ	名匠珠
初始防御：451	
耐性：火-2、水-2、雷2、冰-2、龙-1	
发动技能：回避性能+2、ガード性能+1、斩れ味レベル+1	

双刀用混装（1）	
武器	研磨珠
头：ガルルガフェイク	防音珠
身：ディアブロZメイル	斩铁珠×2
手：ディアブロZアーム	神护珠×2
腰：ディアブロZコイル	研磨珠×2
脚：ディアブロZグリーヴ	研磨珠×2
初始防御：397	
耐性：火14、水-2、雷8、冰-6、龙2	
发动技能：高级耳栓、业物、见切り+1、砥石使用高速化	

长枪用混装（2）	
头：ギザミXヘルム	绝壁珠
身：S・ソルZメイル	铁壁珠
手：S・ソルZアーム	绝壁珠
腰：S・ソルZコイル	绝壁珠、石壁珠
脚：グラビドXグリーヴ	铁壁珠
初始防御：475	
耐性：火9、水-3、雷-2、冰-1、龙1	
发动技能：心眼、攻击力UP【小】、ガード强化、ガード性能+1	

双刀用混装（2）

头：キリンXホーン	属攻珠、匠珠
身：ディアブロZメイル	属攻珠、匠珠
手：リオソウルZアーム	名匠珠
腰：フルフルZフォールド	名匠珠
脚：レックスXグリーヴ	属袭珠
初始防御：420	
耐性：火 11、水 −1、雷 9、冰 1、龙 −6	
发动技能：耳栓、斩れ味レベル+1、属性攻击强化	

太刀用混装

头：アカムトサクバケ	防音珠
身：ディアブロZメイル	名人珠
手：リオソウルZアーム	名匠珠
腰：フルフルZフォールド	名匠珠
脚：リオソウルZグリーヴ	防音珠、达人珠
初始防御：436	
耐性：火 12、水 −3、雷 8、冰 2、龙 −12	
发动技能：高级耳栓、见切り +2、斩れ味レベル +1	

对老山龙专用混装

头：ブランゴZヘルム	危难珠、速集珠
身：モノブロスXメイル	速集珠
手：ディアブロXアーム	速集珠×2
腰：モノブロスXコイル	危难珠
脚：ディアブロXグリーヴ	速集珠、危险珠
初始防御：450	
攻击力 UP【中】、火事场力 +2、高速剥ぎ取り & 采取	

大锤用混装

头：金色ノ添发・真	匠珠×2
身：ギザミZメイル	匠珠、强走珠
手：ゲリョスZアーム	匠珠、强走珠
腰：金色ノ帯・真	短缩珠×2
脚：キリンXレガース	匠珠、强走珠
初始防御：451	
耐性：火 −2、水 −2、雷 2、冰 −2、龙 −1	
发动技能：集中、斩れ味レベル+1、ランナー	

铳枪用混装

头：金刚・真【兜】	研磨珠
身：金刚・真【胴当て】	大炮珠
手：ザザミZアーム	研磨珠×2、大炮珠
腰：金刚・真【腰当て】	研磨珠、大炮珠
脚：シルバーメタルブーツ	研磨珠、大炮珠
初始防御：402	
耐性：火 −6、水 14、雷 2、冰 2、龙 −5	
发动技能：炮术王、ガード性能+1、砥石使用高速化、耐震	

狩猎笛用套装

头：リオハートZヘルム	鼓笛珠、忍脚珠
身：リオハートZメイル	鼓笛珠、忍脚珠
手：リオハートZアーム	鼓笛珠、忍脚珠
腰：リオハートZコイル	鼓笛珠、忍脚珠、危险珠
脚：リオハートZグリーヴ	鼓笛珠、忍脚珠
初始防御：460	
耐性：火 10、水 0、雷 −10、冰 0、龙 −20	
发动技能：广域化 +2、精灵の加护、隐密、笛吹き名人	



远程类

麻痹辅助装

头：増弾のピアス	−
身：不动・真【胴当て】	特攻珠
手：不动・真【笼手】	特袭珠
腰：不动・真【腰当て】	特袭珠、根性珠
脚：不动・真【足具】	特袭珠
初始防御：210	
耐性：火 0、水 20、雷 12、冰 12、龙 −4	
发动技能：反动减轻 +1、异常状态攻击强化、装填数 UP、根性	

睡眠辅助装

头：コンガXヘルム	爆师珠×2
身：不动・真【胴当て】	爆师珠
手：不动・真【笼手】	特袭珠
腰：不动・真【腰当て】	特袭珠、爆师珠
脚：不动・真【足具】	爆师珠、根性珠
初始防御：280	
耐性：火 −3、水 22、雷 14、冰 11、龙 −4	
发动技能：反动减轻 +1、异常状态攻击强化、ボマー、根性	

扩散弹用装

头：増弾のピアス	−
身：クシャナXバダル	速填珠
手：ギザミZガード	无反珠
腰：クシャナXアドミ	速填珠
脚：クシャナXハディ	速填珠
初始防御：200	
耐性：火 10、水 11、雷 −6、冰 16、龙 −4	
发动技能：装填数 UP、装填速度 +2、反动轻减 +1	

贯通弹伤害输出装

头：ギザミZキャップ	名人珠
身：ギザミZレジスト	名人珠
手：ウカムルノキリペ	名人珠
腰：ドダゴンXスケイル	名人珠
脚：ギザミZレギンス	名人珠
初始防御：238	
耐性：火 12、水 15、雷 4、冰 12、龙 5	
发动技能：贯通弹・贯通矢攻击力 UP、见切り +2、装填速度 +2	

属性弹伤害输出装

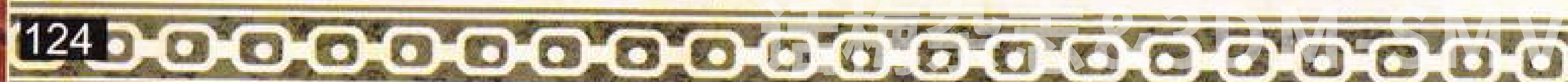
头：キリンXホーン	属攻珠×2
身：ウカムルウルンペ	属攻珠×2
手：ウカムルノキリペ	弹穴珠×2
腰：ウカムルイッケタリ	属攻珠×2
脚：ウカムルチキル	弹穴珠、早填珠
初始防御：296	
耐性：火 −8、水 22、雷 4、冰 24、龙 3	
发动技能：属性攻击强化、装填数 UP、装填速度 +2	



火事场力装（1）

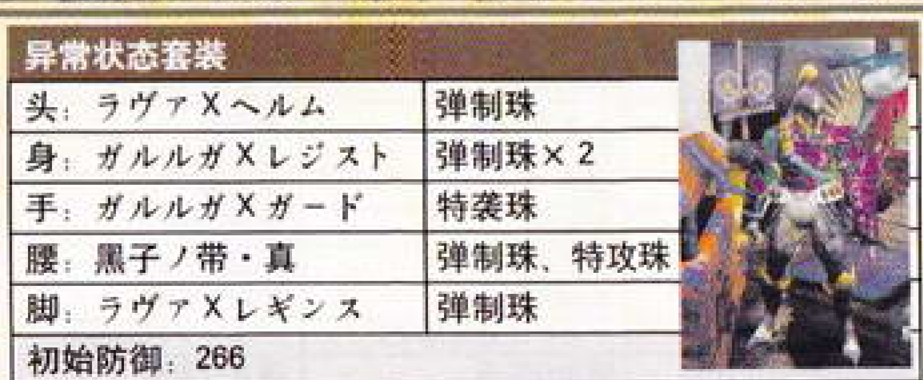


头：ナルガXヘルム	危难珠
身：ナルガXレジスト	危难珠
手：ナルガXガード	危难珠
腰：ナルガXコート	危难珠
脚：オウビートXフェムル	危难珠、跳跃珠
初始防御：264	
耐性：火 −6、水 11、雷 −1、冰 8、龙 5	
发动技能：火事场力 +2、回避距离 UP、回避性能 +2	



火事场力套装（2）

头：黑子ノ面隐・真	危难珠
身：黑子ノ装束・真	危难珠
手：黑子ノ笼手・真	危难珠
腰：黑子ノ帯・真	危难珠
脚：黑子ノ足袋・真	危难珠
初始防御：200	
耐性：火 20、水 15、雷 15、冰 −5、龙 20	
发动技能：火事场力 +2、集中、通常弹・连射矢威力UP、龙耐性 +5、隐密	



异常状态套装

头：ラヴァXヘルム	弹制珠
身：ガルルガXレジスト	弹制珠×2
手：ガルルガXガード	特袭珠
腰：黑子ノ帯・真	弹制珠、特攻珠
脚：ラヴァXレギンス	弹制珠
初始防御：266	
耐性：火 19、水 3、雷 11、冰 3、龙 7	
发动技能：异常状态攻击强化、最大弹数生产、集中、地形ダメージ半减	

弓用攻击套装

头：增弹のピアス	
身：ヒプノSレジスト	压缩珠
手：ゲョスZガード	短缩珠×2
腰：ゲョスZコート	强走珠
脚：ゲョスZレギンス	压缩珠
初始防御：164	
耐性：火 −3、水 16、雷 20、冰 12、龙 2	
发动技能：集中、装填数UP、ランナー、气绝确率半减	



山菜爷交换表

山菜爷是游戏里的重要角色，我们可以与他交换某些特定的道具，甚至部分“怨念”级的物品都可以在这里得到。不过在《MHP2G》里其实除了部分用山菜组引换券交换而来的道具比较划算外，其他大部分的道具的交换都是不公平的，只有某样道具非常稀缺的时候才建议用交换的方法得到。

雪山（区域 4）

给出道具	获得道具 1	获得道具 2
肉食龙の卵	回复药	回复药グレート
灰水晶の原石	回复药	回复药グレート
フルフルベビー	フルベビアイス	フルベビアイス
虫の死骸	雪山草	雪山草
もえないゴミ	雪山草	雪山草
コゲ鱼	雪山草	雪山草
コゲ肉	雪山草	雪山草
ネムリ草	雪山草	ホットドリンク
棒状の骨	雪山草	トウガラシ
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
冰结晶	モンスターのフン	飞龙のフン
龙骨【小】	ホットドリンク	ホットミート
投げナイフ	特产キノコキムチ	元气ドリンコ
黑真珠	こんがり鱼G	キラビートル
小金鱼	セッチャクロアリ	黄金ダンゴ
阳翔原珠	光虫	雷光虫
钓りカエル	解冰剂	セッチャクロアリ
红莲石	鬼人笛	回复笛
さびた板状の块	ランゴスタの羽	ランゴスタの甲壳
さびた块	カンタロスの羽	カンタロスの甲壳
冰结晶イチゴ	ドキドキノコ	毒テングダケ
钢龙の尻尾	营养剂グレート	营养剂
キリンの雷尾	ドスヘラクレス	汉方药
ドスギアノスの爪	捕获用麻醉药	爆药
轰龙の牙	怪力の丸药	怪力の种
钢龙の爪	忍耐の丸药	忍耐の种
桃毛兽の牙	マンドラゴラ	サボテンの花
黑卷き角	强走药	狂走エキス
青怪鸟の鳞	こんがり肉G	こんがり肉
ドスイーオスの头	硬化笛	解毒笛
炎王龙の角	活力剂	クーラーミート
黑铠龙の头壳	いにしえの秘药	秘药
炎王龙の甲壳	生命の粉尘	生命の粉
黑狼鸟のたてがみ	マンドラゴラ	解毒药
カブレライト矿石	王族カナブン	ドスヘラクレス
ノヴァクリスタル	いにしえの秘药	生命の粉尘
古代鱼	千里眼の药	增强剂
奇面王の遗产	王族カナブン	ドスヘラクレス
ネコ毛の红玉	ドス大食いマグロ	大食いマグロ

雪山（区域 4）

给出道具	获得道具 1	获得道具 2
巨大なクチバシ	鬼人药	マンドラゴラ
轰龙の上鳞	硬化药グレート	ホットミート
金狮子の锐牙	ランゴスタの坚壳	カンタロスの坚壳
ギアノスの尖爪	千里眼の药	解冰剂
砦蟹の坚甲	ランゴスタの薄羽	カンタロスの薄羽
银火龙の尻尾	鬼人药グレート	王族カナブン
桃毛兽の尖爪	硬化药	回复药グレート
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	雷光エキス	モンスターの体液
神龙苔	アルビノエキス	モンスターの浓汁
龙木	雷光エキス	モンスターの体液
神龙木	アルビノエキス	モンスターの浓汁
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
电击Gチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
「マ）王チケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMPタル爆弹	JUMPタル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	雪山草	雪山草
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	回复药	药草
ババコイン	ハチミツ	アオキノコ
アルビノコイン	营养剂	にが虫
ダイミョウコイン	硬化药	忍耐の种
ドドブラコイン	ホットミート	ホットドリンク
ガルルガコイン	汉方药	解毒药
レックスコイン	鬼人药	怪力の种
ディアブロコイン	回复药グレート	回复药
グラビドコイン	忍耐の丸药	硬化药グレート
マボロシコイン	こんがり肉	元气ドリンコ
ドスガレコイン	クーラーミート	クーラードリンク
ガノスコイン	营养剂グレート	增强剂

雪山（区域4）

给出道具	获得道具1	获得道具2
ショウグンコイン	こんがり肉G	强走药
リオコイン	怪力の丸药	鬼人药グレート
キンビカコイン	秘药	活力剂
山菜组引换券	硬化药	忍耐の种
山菜组引换券G	硬化药グレート	忍耐の丸药
铜の山菜组引换券	雪狮子の牙	雪狮子の牙
银の山菜组引换券	アルビノの中落ち	アルビノの中落ち
金の山菜组引换券	钢龙の宝玉	钢龙の宝玉
天の山菜组引换券	轰龙の天鳞	轰龙の天鳞
オオモロコシ	ハチミツ	ハチミツ
オオシッポガエル	钓りカエル	钓りカエル
マガジンチケット	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
メランジェ矿石	鬼人药グレート	怪力の丸药
エルトライト矿石	こんがり肉G	狂走エキス
太古の龙苔	秘药	モンスターの特浓
神龙木	アルビノエキス	アルビノエキス
岩龙刚翼	ランゴスタの斩羽	カンタロスの斩羽
特撰アルビノ	アルビノエキス	アルビノエキス
上质な白银の角	生命の粉尘	秘药
钢龙の韧尾	强走药	强走药グレート
アメザリの巨大壳	爆雷针	爆雷针
奇面王の秘宝	狂走エキス	强走药
ヒプノチケット	解毒笛	回复笛
ラヴァチケット	生命の粉尘	秘药
クロオビコインG	硬化药グレート	硬化笛
ツワモノコインG	生命の粉尘	回复笛
タツジンコインG	鬼人药グレート	鬼人笛
デンセツコインG	なわばりの大フン	いにしえの秘药

密林（营地）

给出道具	获得道具1	获得道具2
飞龙の卵	回复药	回复药グレート
肉食龙の卵	回复药	回复药グレート
虫の死骸	特产キノコ	特产キノコ
もえないゴミ	特产キノコ	特产キノコ
コゲ鱼	特产キノコ	特产キノコ
コゲ肉	特产キノコ	特产キノコ
ツタの叶	特产キノコ	棒状の骨
マヒダケ	特产キノコ	カラ骨【小】
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
サシミウオ	カラ骨【大】	カラ骨【小】
眠鱼	龙骨【小】	なぞの头骨
クモの巣	カラ骨【小】	カラ骨【大】
雷光虫	大きな骨	とがった爪
女王虫の尻尾	麻痹袋	なぞの头骨
ヤマイモムシ	とがった爪	棒状の骨
ハリマグロ	兽骨	カラ骨【大】
忍耐の种	カラ骨【小】	なぞの头骨
マタタビ	なぞの骨	棒状の骨
水光原珠	龙骨【中】	ガウシカの毛皮
特产キノコキムチ	龙骨【小】	大きな骨
アロダンゴ	ファンゴの毛皮	ファンゴの毛皮
カジキマグロ	黑真珠	黑真珠
修罗原珠	龙骨【大】	雷光エキス
キラビートル	ギアノスの皮	ファンゴの毛皮
さびた小さな块	蛇龙の皮	缟模样の皮
さびた棒状の块	ドスランポスの皮	ドスゲネポスの皮
盾蟹の小壳	ギアノスの鳞	ランポスの鳞
翠水龙のヒレ	ゲネポスの皮	水龙の鳞
尖ったクチバシ	砂龙の鳞	砂龙のヒレ
大猪の牙	ブランゴの毛	大猪の皮
ファンゴの头	ランゴスタの羽	カンタロスの羽
镰蟹の脚	ゴム质の皮	水龙のヒレ
雪狮子の尻尾	雪狮子の毛	盾蟹の甲壳
炎妃龙の尻尾	炎妃龙の角	铠龙の甲壳
老山龙の大爪	老山龙の鳞	エビの小壳
モスの苔皮	ケルビの皮	ランポスの皮
毒怪鸟の头	ブヨブヨした皮	カンタロスの甲壳
角龙の尻尾	一角龙の甲壳	真红の角
霞龙の爪	岩龙の甲壳	轰龙の爪
奇面王の遗产	电气袋	麻痹袋
翠水龙の上ビレ	イーオスの上皮	砂龙の上鳞
ランポスの上鳞	上质な毛皮	イーオスの皮
青怪鸟の上鳞	ブランゴの刚毛	ゲネポスの上鳞
银火龙の上鳞	ゴム质の上皮	イーオスの上皮
金狮子の尻尾	炎の龙鳞	狱炎石
老山龙の红玉	古龙の血	龙玉
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	龙骨【大】	古龙骨

密林（营地）

给出道具	获得道具 1	获得道具 2
神龙苔	上龙骨	坚龙骨
龙木	龙骨【大】	古龙骨
神龙木	上龙骨	坚龙骨
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
「マ）王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMP タル爆弹	JUMP タル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	怪鸟の鳞	怪鸟の甲壳
ババコイン	桃毛兽の毛	桃毛兽の牙
アルビノコイン	ブヨブヨした皮	アルビノエキス
ダイミョウコイン	盾蟹の甲壳	盾蟹の爪
ドドブラコイン	雪狮子の毛	雪狮子の髭
ガルルガコイン	黑狼鸟の鳞	黑狼鸟の甲壳
レックスコイン	轰龙の鳞	轰龙の甲壳
ディアブロコイン	角龙の甲壳	角龙の牙
グラビドコイン	铠龙の甲壳	龙骨【大】
マボロシコイン	キリンのたてがみ	キリンの雷角
ドスガレコイン	砂龙の鳞	砂龙のヒレ
ガノスコイン	水龙の鳞	水龙のヒレ
ショウグンコイン	镰蟹の甲壳	镰蟹の脚
リオコイン	火龙の鳞	火龙の甲壳
キンビカコイン	勇气の证	金狮子の黑毛
山菜组引换券	强走药	こんがり肉
山菜组引换券G	强走药グレート	こんがり肉G
铜の山菜组引换券	极彩色の毛	极彩色の毛
银の山菜组引换券	雌火龙の逆鳞	雌火龙の逆鳞
金の山菜组引换券	雌火龙の红玉	雌火龙の红玉
天の山菜组引换券	老山龙の天鳞	老山龙の天鳞
オオモロコシ	ハチミツ	ハチミツ
オオシッポガエル	钓りカエル	钓りカエル
怪鸟の福耳	怪鸟の重壳	怪鸟の重壳
イカしたクチバシ	砂龙の紫鳞	砂龙の桃ヒレ
砂狮子の韧尾	坚牢な牙兽牙	坚牢な牙兽牙
溶岩龙の特上ビレ	水龙の厚鳞	鱼龙の重牙
迅龙の韧尾	迅龙の黑毛	迅龙の刃翼
坚牢なねじれた角	盾蟹の重壳	盾蟹の重壳
老山龙の苍大爪	雌火龙の重壳	火龙の重壳
炎王龙の重壳	钢の厚龙鳞	霞龙の特上皮
神龙木	上龙骨	坚龙骨
アメザリの巨大壳	爆雷针	爆雷针
ヒプノチケット	眠鸟の橙毛	睡眠袋
ラヴァチケット	溶岩龙の厚鳞	溶岩龙の重壳
マガジンチケット	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
クロオビコインG	眠鸟の豪橙毛	盾蟹の紫壳
タツジンコインG	砂狮子の豪刚毛	朽ちた龙鳞
ツワモノコインG	镰蟹の朱壳	溶岩龙の厚鳞
デンセツコインG	勇气の证S	金狮子の黑荒毛

砂漠（区域8）

给出道具	获得道具 1	获得道具 2
草食龙の卵	回复药	回复药グレート
虫の死骸	热带イチゴ	热带イチゴ
もえないゴミ	热带イチゴ	热带イチゴ
コゲ鱼	热带イチゴ	热带イチゴ
コゲ肉	热带イチゴ	热带イチゴ
火药草	热带イチゴ	冰结晶
サボテンの花	热带イチゴ	冰结晶
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
タルの盖	マカライト矿石	水光原珠
奇面族のお宝	水光原珠	マカライト矿石
龙骨【中】	大地の结晶	铁矿石
龙骨【小】	冰结晶	铁矿石
カクバッタ	圆盘石	铁矿石
なぞの骨	石ころ	圆盘石
眠鱼	铁矿石	圆盘石
落阳草	圆盘石	石ころ
げどく草	石ころ	圆盘石
なぞの头骨	铁矿石	圆盘石
抗菌石	水光原珠	水光原珠
マンドラゴラ	大地の结晶	マカライト矿石
冰结晶イチゴ	大地の结晶	マカライト矿石
蛇龙の头	铁矿石	圆盘石
ランゴスタの甲壳	大地の结晶	マカライト矿石
さびた大きな块	マカライト矿石	マカライト矿石
さびた小さな块	マカライト矿石	マカライト矿石
マグダンゴ	铁矿石	マカライト矿石

砂漠（区域8）		
给出道具	获得道具1	获得道具2
炎王龙のたてがみ	铠玉	上铠玉
黑角龙の背甲	铠玉	铠石
ドスゲネポスの头	マカライト矿石	マカライト矿石
肉球のスタンプ	水光原珠	阳翔原珠
黑角龙の尻尾	マカライト矿石	ライトクリスタル
老山龙の角	マカライト矿石	红莲石
黑狼鸟の尻尾	マカライト矿石	ライトクリスタル
砦蟹の尖爪	マカライト矿石	红莲石
桃毛兽の爪	大地の结晶	マカライト矿石
镰蟹の铗	阳翔原珠	マカライト矿石
轰龙の头壳	マカライト矿石	水光原珠
ドスギアノスの头	水光原珠	大地の结晶
炎龙の爪	红莲石	修罗原珠
奇面王の遗产	铠玉	上铠玉
翠水龙の上鳞	阳翔原珠	琉璃原珠
炎王龙の尖角	カブレライト矿石	ユニオン矿石
轰龙の锐牙	红莲石	ライトクリスタル
ギアノスの上鳞	マカライト矿石	マカライト矿石
老山龙の苍角	狱炎石	ノヴァクリスタル
怪鸟の上鳞	ドラグライト矿石	铠玉
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	铠玉	铠玉
神龙苔	上铠玉	上铠玉
龙木	铠玉	铠玉
神龙木	上铠玉	上铠玉
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
「マ」王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMP タル爆弹	JUMP タル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	热带イチゴ	热带イチゴ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	圆盘石	石ころ
ババコイン	铁矿石	圆盘石
アルビノコイン	水光原珠	冰结晶
ダイミョウコイン	大地の结晶	铁矿石
ドドブラコイン	冰结晶	大地の结晶
ガルルガコイン	マカライト矿石	铠石
レックスコイン	水光原珠	マカライト矿石
ディアブロコイン	マカライト矿石	水光原珠
グラビドコイン	阳翔原珠	红莲石
マボロシコイン	水光原珠	ライトクリスタル
ドスガレコイン	铁矿石	圆盘石
ガノスコイン	大地の结晶	铁矿石
ショウグンコイン	阳翔原珠	黑真珠
リオコイン	マカライト矿石	阳翔原珠
キンピカコイン	修罗原珠	红莲石
山菜组引换券	鬼人药	怪力の种
山菜组引换券G	鬼人药グレート	怪力の丸药
铜の山菜组引换券	水龙のヒレ	水龙のヒレ
银の山菜组引换券	モノブロスハート	モノブロスハート
金の山菜组引换券	炎龙の宝玉	炎龙の宝玉
天の山菜组引换券	砦蟹の天壳	砦蟹の天壳
オオモロコシ	ハチミツ	ハチミツ
オオシッポガエル	钓りカエル	钓りカエル
怪鸟の厚鳞	カブレライト矿石	上铠玉
翠水龙の厚鳞	琉璃原珠	ノヴァクリスタル
镰蟹の朱壳	修罗原珠	ユニオン矿石
轰龙の重牙	铠石	坚铠玉
上质な真　の角	红莲石	ドラグライト矿石
角龙の重壳	エルトライト矿石	琉璃原珠
砦蟹の重甲	メランジェ矿石	坚铠玉
炎王龙の刚角	王铠玉	王铠玉
神龙木	上铠玉	上铠玉
アメザリの巨大壳	爆雷针	爆雷针
ヒブノチケット	阳翔原珠	虹色矿石
ラヴァチケット	红莲石	ユニオン矿石
マガジンチケット	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
クロオビコインG	カブレライト矿石	虹色矿石
ツワモノコインG	ユニオン矿石	ノヴァクリスタル
タツジンコインG	ライトクリスタル	虹色矿石
デンセツコインG	エルトライト矿石	狱炎石

沼地（营地）		
给出道具	获得道具1	获得道具2
灰水晶の原石	回复药	回复药グレート
白水晶の原石	回复药	回复药グレート
フルフルベビー	フルベビアイス	フルベビアイス
虫の死骸	特产キノコ	特产キノコ
もえないゴミ	特产キノコ	特产キノコ
コゲ鱼	特产キノコ	特产キノコ
コゲ肉	特产キノコ	特产キノコ
毒テングダケ	特产キノコ	ホットドリンク
コンガの毛	特产キノコ	解毒药
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
なぞの骨	げどく草	药草
眠龙	ニトロダケ	ドキドキノコ
怪鸟の鳞	爆药	解毒药
落し物の伞	大食いマグロ	狂走エキス
ツチハチノコ	カクサンの实	忍耐の种
龙骨【小】	クーラードリンク	クーラーミート
圆盘石	解毒药	ドキドキノコ
カクサンデメキン	不死虫	抗菌石
冰结晶	モンスターのフン	飞龙のフン
钓りバッタ	アオキノコ	にが虫
ペイントの实	ネンチャク草	火药草
特产キノコキムチ	ドキドキノコ	毒テングダケ
黄金ダンゴ	忍耐の种	硬化药
さびた棒状の块	ランゴスタの羽	ランゴスタの甲壳
さびた板状の块	カンタロスの羽	カンタロスの甲壳
奇面族のお宝	セッチャクロアリ	增强剂
ドラグライト矿石	ドスヘラクレス	キラビートル
ライトクリスタル	光虫	セッチャクロアリ
镰蟹の小壳	怪力の种	捕获用麻醉药
极彩色の毛	营养剂グレート	营养剂
ドスランポスの头	回复药グレート	キラビートル
霞龙の尻尾	鬼人药グレート	ホットミート
雪狮子の牙	キラビートル	回复笛
ねじれた角	鬼人药	鬼人药グレート
ガウシカの角	こんがり肉	生焼け肉
炎王龙の尻尾	活力剂	クーラーミート
苍火龙の尻尾	カンタロスの甲壳	ランゴスタの甲壳
角龙の牙	千里眼の药	汉方药
カンタロスの头	解毒笛	鬼人笛
奇面王の遗产	王族カナブン	ドスヘラクレス
琉璃原珠	こんがり肉G	狂走エキス
镰蟹の尖爪	こんがり鱼G	こんがり鱼
霞龙の尖角	カンタロスの坚壳	ランゴスタの坚壳
银火龙の翼	カンタロスの薄羽	ランゴスタの薄羽
エビの大壳	鬼人药グレート	王族カナブン
金狮子の尖爪	强走药	强走药グレート
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	雷光エキス	モンスターの体液
神龙苔	アルビノエキス	モンスターの浓汁
龙木	雷光エキス	モンスターの体液
神龙木	アルビノエキス	モンスターの浓汁
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
「マ」王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMP タル爆弹	JUMP タル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	回复药	药草
ババコイン	ハチミツ	アオキノコ
アルビノコイン	营养剂	にが虫
ダイミョウコイン	硬化药	忍耐の种
ドドブラコイン	ホットミート	ホットドリンク
ガルルガコイン	汉方药	解毒药
レックスコイン	鬼人药	怪力の种
ディアブロコイン	回复药グレート	回复药
グラビドコイン	忍耐の丸药	硬化药グレート
マボロシコイン	こんがり肉	元气ドリンコ
ドスガレコイン	クーラーミート	クーラードリンク
ガノスコイン	营养剂グレート	增强剂
ショウグンコイン	こんがり肉G	强走药
リオコイン	怪力の丸药	鬼人药グレート
キンピカコイン	秘药	活力剂
山菜组引换券	营养剂	回复药

沼地（营地）

给出道具	获得道具1	获得道具2
山菜组引换券G	营养剂グレート	回复药グレート
钢の山菜组引换券	ライトクリスタル	ライトクリスタル
银の山菜组引换券	铠龙の头壳	铠龙の头壳
金の山菜组引换券	霞龙の宝玉	霞龙の宝玉
天の山菜组引换券	黑铠龙の天壳	黑铠龙の天壳
オオモロコシ	ハチミツ	ハチミツ
オオシッポガエル	钓りカエル	钓りカエル
绿毛兽の刚爪	王族カナブン	マレコガネ
镰蟹の朱爪	鬼人药グレート	怪力の丸药
银火龙の韧尾	皇帝バッタ	秘药
霞龙の刚角	ランゴスタの斩羽	カンタロスの斩羽
浮岳龙の体液	モンスターの特浓	皇帝バッタ
神龙木	アルビノエキス	アルビノエキス
アメザリの巨大壳	爆雷针	爆雷针
ヒプノチケット	解毒笛	回复笛
ラヴァチケット	生命の粉尘	秘药
マガジンチケット	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
クロオビコインG	硬化药グレート	硬化笛
ツワモノコインG	生命の粉尘	回复笛
タツジンコインG	鬼人药グレート	鬼人笛
デンセツコインG	なわばりの大フン	いにしえの秘药

森丘（区域7）

给出道具	获得道具1	获得道具2
虫の死骸	特产キノコ	特产キノコ
もえないゴミ	特产キノコ	特产キノコ
コゲ鱼	特产キノコ	特产キノコ
コゲ肉	特产キノコ	特产キノコ
はじけクルミ	特产キノコ	棒状の骨
圆盘石	特产キノコ	棒状の骨
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
爆药	カラ骨【大】	カラ骨【小】
はじけイワシ	なぞの头骨	棒状の骨
毒テングダケ	カラ骨【小】	なぞの头骨
マンドラゴラ	龙骨【小】	なぞの头骨
セッチャクロアリ	とがった爪	ガウシカの毛皮
大地の结晶	龙骨【小】	大きな骨
特产キノコキムチ	カラ骨【大】	カラ骨【小】
奇面族のお宝	ファンゴの毛皮	ギアノスの皮
バクレツアロワナ	とがった爪	棒状の骨
水光原珠	ランポスの鳞	ケルビの角
怪力の种	とがった爪	カラ骨【大】
ハレツアロワナ	カラ骨【大】	龙骨【小】
火药草	なぞの头骨	なぞの骨
さびた块	蛇龙の皮	缟模样の皮
さびた大きな块	ドスギアノスの皮	ドスイーオスの皮
ハリの实	なぞの骨	棒状の骨
火龙の尻尾	镰蟹の甲壳	イーオスの鳞
ドスランポスの爪	ゲネポスの皮	ランゴスタの羽
火龙の翼膜	樱火龙の鳞	轰龙の甲壳
霞龙の皮	上龙骨	古龙骨
霞龙の角	炎龙の翼膜	キリンの皮
镰蟹の爪	轰龙の鳞	黑狼鸟の甲壳
黑狼鸟の耳	怪鸟の耳	怪鸟の翼膜
钢龙の角	钢龙の甲壳	钢の龙鳞
轰龙の尻尾	水龙のヒレ	雪狮子の髭
岩龙の翼	龙头壳	ドスイーオスの皮
铠龙の头壳	雌火龙の甲壳	雌火龙の棘
苍火龙の翼	一角龙の背甲	火龙の骨
ネコ毛の红玉	ファンゴの毛皮	怪鸟の鳞
古代鱼	龙骨【大】	雷光エキス
奇面王の遗产	火炎袋	毒袋
霸龙の尻尾	老山龙の苍甲壳	火龙の延髓
苍火龙の上鳞	猛毒袋	黑铠龙の甲壳
怪鸟の坚壳	ゲネポスの上皮	カンタロスの薄羽
ランポスの尖爪	雌火龙の鳞	火龙の鳞
黑角龙の坚甲	坚牢な骨	桃毛兽の刚毛
立派なクチバシ	大猪の硬い皮	ギアノスの上皮
黄金の毛	爆炎袋	坚龙骨
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
龙苔	龙骨【大】	古龙骨
神龙苔	上龙骨	坚龙骨
龙木	龙骨【大】	古龙骨
神龙木	上龙骨	坚龙骨
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
电击Gチケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹
「マ」王チケット	ポリタン爆弹	ポリタン爆弹

森丘（区域7）

给出道具	获得道具 1	获得道具2
海贼Jチケット	JUMP タル爆弹	JUMP タル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	怪鸟の鳞	怪鸟の甲壳
ババコイン	桃毛兽の毛	桃毛兽の牙
アルビノコイン	ブヨブヨした皮	アルビノエキス
ダイミョウコイン	盾蟹の甲壳	盾蟹の爪
ドドブラコイン	雪狮子の毛	雪狮子の髭
ガルルガコイン	黑狼鸟の鳞	黑狼鸟の甲壳
レックスコイン	轰龙の鳞	轰龙の甲壳
ディアブロコイン	角龙の甲壳	角龙の牙
グラビドコイン	铠龙の甲壳	龙骨【大】
マボロシコイン	キリンのたてがみ	キリンの雷角
ドスガレコイン	砂龙の鳞	砂龙のヒレ
ガノスコイン	水龙の鳞	水龙のヒレ
ショウグンコイン	镰蟹の甲壳	镰蟹の脚
リオコイン	火龙の鳞	火龙の甲壳
キンビカコイン	勇气の证	金狮子の黑毛
山菜组引换券	秘药	生命の粉
山菜组引换券G	いにしえの秘药	生命の粉尘
钢の山菜组引换券	上龙骨	上龙骨
银の山菜组引换券	火龙の逆鳞	火龙の逆鳞
金の山菜组引换券	火龙の红玉	火龙の红玉
金の山菜组引换券	霞龙の宝玉	霞龙の宝玉
天の山菜组引换券	雌火龙の天鳞	火龙の天鳞
オオモロコシ	ハチミツ	ハチミツ
オオシッポガエル	钓りカエル	钓りカエル
ランポスの尖爪	雌火龙の鳞	火龙の鳞
眠鸟の胃石	睡眠袋	雌火龙の棘
黑狼鸟の厚鳞	ファンゴの厚毛皮	坚牢な鸟龙骨
苍火龙の重壳	青怪鸟の重壳	怪鸟の刚翼
女王虫の冠壳	雌火龙の上鳞	火龙の上鳞
坚牢な黑卷き角	怪鸟の福耳	火龙の刚翼
キリンの特上皮	业炎袋	业炎袋
砦蟹の重甲	雌火龙の厚鳞	火龙の厚鳞
神龙木	上龙骨	坚龙骨
崩龙の重尾	老山龙の重壳	雌火龙の秘棘
アメザリの巨大壳	爆雷针	爆雷针
ヒプノチケット	眠鸟の橙毛	睡眠袋
ラヴァチケット	溶岩龙の厚鳞	溶岩龙の重壳
マガジンチケット	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
クロオビコインG	眠鸟の豪橙毛	盾蟹の紫壳
タツジンコインG	砂狮子の豪刚毛	朽ちた龙鳞
ツワモノコインG	镰蟹の朱壳	溶岩龙の厚鳞
デンセツコインG	勇气の证 S	金狮子の黑荒毛

旧密林（区域5）

给出道具	获得道具 1	获得道具2
ネンチャク草	特产キノコ	ホットドリンク
ニトロダケ	火药草	ペイントの实
圆盘石	绿の种	石ころ
铁矿石	ドキドキノコ	毒テングダケ
マカライト矿石	セッチャクロアリ	セッチャクロアリ
ドラグライト矿石	ハチミツ	ハチミツ
冰结晶イチゴ	毒テングダケ	ドキドキノコ
黑真珠	光虫	セッチャクロアリ
眠鱼	マヒダケ	ドキドキノコ
バクレツアロワナ	怪力の种	捕获用麻醉药
ピュアクリスタル	强走药	狂走エキス
ノヴァクリスタル	こんがり肉G	狂走エキス
雷光虫	不死虫	不死虫
小金鱼	忍耐の种	硬化药
龙骨【小】	ホットドリンク	ホットミート
电击袋	モンスターの浓汁	雷光エキス
猛毒袋	ドスヘラクレス	ドスヘラクレス
なぞの头骨	大食いマグロ	カクサンデメキン
上龙骨	ハチミツ	营养剂
ケルビの角	忍耐の种	カクサンの实
ファンゴの头	ハチミツ	にが虫
蛇龙の头	カンタロスの甲壳	ランゴスタの甲壳
ドスランポスの爪	ハチミツ	ハチミツ
ドスイーオスの皮	爆药	解毒药
ドスゲネポスの头	こんがり肉	こんがり肉
コンガの毛	特产キノコ	消臭玉
雪狮子の牙	キラビートル	回复笛
盾蟹の尖爪	こんがり鱼G	こんがり鱼
盾蟹の紫爪	硬化药グレート	忍耐の丸药
樱火龙の上鳞	モンスターの体液	忍耐の丸药
樱火龙の厚鳞	增强剂	火龙の体液
银火龙の尻尾	カンタロスの坚壳	カンタロスの坚壳

旧密林（区域5）

给出道具	获得道具1	获得道具2
アルビノの霜降り	雷光エキス	雷光エキス
迅龙の尻尾	狂走エキス	鬼人药グレート
铠龙の甲壳	抗菌石	汉方药
黒巻き角	鬼人药	鬼人药グレート
女王虫の尻尾	ハチミツ	ハチミツ
キリンの苍角	强走药	强走药グレート
キリンの特上皮	皇帝バッタ	マボロシチョウ
钢龙の角	活力剂	クーラーミート
霞龙の韧尾	强走药	强走药グレート
炎の龙鳞	ホットミート	鬼人药
炎龙の尘粉	ランゴスタの薄羽	カンタロスの薄羽
龙苔	生命の粉	モンスターの体液
神龙苔	アルビノエキス	アルビノキスエ
龙木	生命の粉	モンスターの体液
神龙木	アルビノエキス	アルビノキスエ
太古の龙木	秘药	モンスターの特浓
浮岳龙のヒレ	ランゴスタの斩羽	カンタロスの斩羽
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
アメザリの巨大壳	爆雷针	爆雷针
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	回复药	药草
ババコイン	ハチミツ	アオキノコ
アルビノコイン	营养剂	にが虫
ダイミョウコイン	硬化药	忍耐の种
ドドブラコイン	ホットミート	ホットドリンク
ガルルガコイン	汉方药	解毒药
レックスコイン	鬼人药	怪力の种
ディアブロコイン	回复药グレート	回复药
グラビドコイン	忍耐の丸药	硬化药グレート
マボロシコイン	こんがり肉	元气ドリンコ
ドスガレコイン	クーラーミート	クーラードリンク
ガノスコイン	营养剂グレート	增强剂
ショウグンコイン	こんがり肉G	强走药
リオコイン	怪力の丸药	鬼人药グレート
キンピカコイン	秘药	活力剂
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
电击Gチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
「マ」王チケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMPタル爆弹	JUMPタル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
オオモロコシ	ハチミツ	ハチミツ
オオシッボガエル	钓りカエル	钓りカエル
ヒプノチケット	解毒笛	回复笛
ラヴァチケット	生命の粉尘	秘药
マガジンチケット	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
山菜组引换券	大タル爆弹	大タル爆弹
山菜组引换券G	大タル爆弹G	大タル爆弹G
铜の山菜组引换券	盾蟹の爪	盾蟹の爪
银の山菜组引换券	上质なねじれた角	上质なねじれた角
金の山菜组引换券	铠龙の延	铠龙の延
天の山菜组引换券	迅龙の天鳞	迅龙の天鳞
クロオビコインG	硬化药グレート	硬化笛
ツワモノコインG	生命の粉尘	回复笛
タツジンコインG	鬼人药グレート	鬼人笛
デンセツコインG	なわばりの大フン	いにしえの秘药

旧沼地（区域1）

给出道具	获得道具1	获得道具2
毒テングダケ	特产キノコ	ホットドリンク
ネンチャク草	石ころ	圆盘石
ドキドキノコ	大地の结晶	大地の结晶
冰结晶イチゴ	水光原珠	水光原珠
特产キノコキムチ	大地の结晶	大地の结晶
セッチャクロアリ	冰结晶	冰结晶
キラビートル	铁矿石	大地の结晶
小金鱼	铁矿石	圆盘石
ドス大食いマグロ	上铠玉	铠玉
鸣き袋	水光原珠	大地の结晶
兽骨	铁矿石	铁矿石
重龙骨	ドラグライト矿石	修罗原珠
龙の爪	铁矿石	圆盘石

旧沼地（区域1）

给出道具	获得道具1	获得道具2
ファンゴの头	マカライト矿石	大地の结晶
蛇龙の皮	铁矿石	マカライト矿石
奇面族のお宝	水光原珠	大地の结晶
ドスイーオスの头	水光原珠	水光原珠
イーオスの上鳞	大地の结晶	ドラグライト矿石
青怪鸟の上鳞	铠石	铠玉
黒狼鸟の坚壳	修罗原珠	修罗原珠
毒怪鸟の石头	カブレライト矿石	カブレライト矿石
雪狮子の尻尾	マカライト矿石	大地の结晶
溶岩龙の特上ビレ	坚铠玉	上铠玉
盾蟹の爪	マカライト矿石	マカライト矿石
银火龙の韧尾	エルトライト矿石	龙玉
魅惑色の刚翼	ノヴァクリスタル	琉璃原珠
轰龙の尻尾	マカライト矿石	マカライト矿石
轰龙の尖爪	红莲石	ライトクリスタル
黒铠龙の甲壳	大地の结晶	ライトクリスタル
黒铠龙の头壳	铠玉	铠石
铠龙の重壳	上铠玉	上铠玉
カンタロスの甲壳	大地の结晶	マカライト矿石
モノブロスハート	大地の结晶	ライトクリスタル
老山龙の甲壳	マカライト矿石	红莲石
砦蟹の铁	大地の结晶	红莲石
霞龙の角	铠玉	上铠玉
霞龙の爪	阳翔原珠	修罗原珠
霞龙の尖角	琉璃原珠	琉璃原珠
炎妃龙の尖角	ユニオン矿石	琉璃原珠
狱炎の厚龙鳞	ピュアクリスタル	狱炎石
龙苔	铠玉	铠玉
神龙苔	上铠玉	上铠玉
龙木	铠玉	铠玉
神龙木	上铠玉	上铠玉
打上げタル爆弹	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
ドスビスカス	モンスターのフン	飞龙のフン
混沌茸	ハチミツ	ハチミツ
春夜鲤	ネット	ネット
オオツノアゲハ	不死虫	モンスターの体液
アメザリの甲壳	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹
アメザリの巨大壳	爆雷针	爆雷针
クロオビチケット	特产キノコ	特产キノコ
タツジンチケット	朽ちた龙鳞	朽ちた龙鳞
クックコイン	圆盘石	石ころ
ババコイン	铁矿石	圆盘石
アルビノコイン	水光原珠	冰结晶
ダイミョウコイン	大地の结晶	铁矿石
ドドブラコイン	冰结晶	大地の结晶
ガルルガコイン	マカライト矿石	铠石
レックスコイン	水光原珠	マカライト矿石
ディアブロコイン	マカライト矿石	水光原珠
グラビドコイン	阳翔原珠	红莲石
マボロシコイン	水光原珠	ライトクリスタル
ドスガレコイン	铁矿石	圆盘石
ガノスコイン	大地の结晶	铁矿石
ショウグンコイン	阳翔原珠	黒真珠
リオコイン	マカライト矿石	阳翔原珠
キンピカコイン	修罗原珠	红莲石
祸々しい布	龙秘宝	龙秘宝
ファミ通チケット	虫あみグレート	虫あみ
ファミ通の注文书	虫あみグレート	虫あみ
デンゲキチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
电击Gチケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
「マ」王チケット	ボリタン爆弹	ボリタン爆弹
海贼Jチケット	JUMPタル爆弹	JUMPタル爆弹
狩人チケット	ピッケルグレート	ピッケル
狩魂チケット	ピッケルグレート	ピッケル
オオモロコシ	ハチミツ	ハチミツ
オオシッボガエル	钓りカエル	钓りカエル
ヒプノチケット	阳翔原珠	虹色矿石
ラヴァチケット	红莲石	ユニオン矿石
マガジンチケット	打上げタル爆弹G	打上げタル爆弹G
山菜组引换券	回复笛	回复笛
山菜组引换券G	鬼人笛	硬化笛
铜の山菜组引换券	镰蟹の铁	镰蟹の铁
银の山菜组引换券	毒怪鸟の头	毒怪鸟の头
金の山菜组引换券	老山龙の红玉	老山龙の红玉
天の山菜组引换券	铠龙の天壳	铠龙の天壳
クロオビコインG	カブレライト矿石	虹色矿石
ツワモノコインG	ユニオン矿石	ノヴァクリスタル
タツジンコインG	ライトクリスタル	虹色矿石
デンセツコインG	エルトライト矿石	狱炎石

文 曹纲　编 雷伊　美编 澄香

星之海洋2 二次进化				
スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション				
PSP	Square Enix	RPG	2008年4月2日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

STAR OCEAN Second Evolution スターオーシャン2

隐藏迷宫攻略

作为tri-Ace游戏的惯例，来到最终BOSS面前并不代表游戏的结束，只是说你现在有资格进入真正的游戏世界了……本作也是如此。在フィーナル8F最终BOSS前的记录点记录之后，





你就可以回去进行新的艰辛冒险。首先需要来到ファンシティ的斗技场，和图1中的老者对话后，可以选择是否回到エクスペル(记忆中的エクスペル，以下称之为VRエクスペル)，两次确认后便会来到最初的村庄：アーリア。飞行兽サイナード也就停在村子外，我们可以利用它来自由在VRエクスペル世界中行动。要回ネーデ的话，和图2中的ぺんぺん对话后选择第二项即可。



在VRエクスペル中，各项设施都能照旧使用，从ネーデ来的同伴ノエル和チサト在这边也有特别的PA，不妨一试。此外，在アーリア村口左侧的民家中，新婚夫妻旁已经多了个小孩，他身上可以偷到圣诞靴(サンタブーツ)，装备后去宿屋睡觉会随机获得物品，其中有不少好东西，甚至包括圣剑ファーウェル这样的顶级装备！偷盗时记得装备マジシャンハンド，同时下手前先演奏提升特技成功率的女神降临，这样偷盗入手的几率还是挺高的。如果想先通过睡觉来获得一些物品，推荐在マーズ村进行，这里休息后会直接出现在店家面前，可直接按键继续睡觉。再配合超级特技リバースサイド制作出的けいやくしょ(使用后在该村的宿屋休息不需要付钱)之后，可以节省不少时间。

至于我们来到VRエクスペル的主要目的，就在于游戏中最高难度的迷宫：试练之洞窟，这里有着游戏中最强的敌人，自然也会有最强的装备以及特殊的必杀技、纹章术作为奖励。试练之洞窟位于VRエクスペル地图左下角的小岛上，可乘坐サイナード前往。进入迷宫之前先看一下下面列出的注意事项，并准备好相应物品。

①试练之洞窟共有13层，其中没有任何存档点，因此在进入前要准备好充足的回复药品。装备方面注意强化STM能力，这关系到战斗结束后HP和MP的回复量。

②由于药品有限，事先利用调理和マスターシェフ制作大量食物备用，减少药品的消耗，其中第8层的谜题也需要一些食品，因此最好事先做好准备。

③进入前先利用カスタマイズ制作出各人目前最强的武器，可参考上辑的武器合成情报。作为特例，レナ建议使用剧情中获得的武器ファルンホープ，因为附加了MP消费1/2的效果；而ウェルチ目前的最强武器则是在斗技场拿到的指し棒やんのかゴルァ，具体可参考后文中斗技场的相关情报。至于促进物品マジカルラスプ只能在隐藏商店阴德屋中购买。

④防具方面，同样需要利用超级特技ブラックスミス制作出目前最有用的防具，例如下表：

防具	原料	效果	促进物品
リフレックス	オリハルコン	光属性吸收，火、风属性减半	✓
ブラッディアーマー	ダマスクス	无敌，HP不断减少，水、火、暗属性加倍	×
デュエルスーツ	ダマスクス	防止石化，地、火、风属性减半	✓
ジャンヌシールド	ムーナイト	防止麻痹	×
ウィッチブーツ	ムーナイト	火属性无效	×
イシスティアラ	ムーナイト	纹章术威力上升	✓
ルーンシューズ	ルーンメタル	风属性无效	×
ミラージュローブ	ルーンメタル	防止石化，风、光属性无效	✓
パラスアテネ	ミスリル	全属性减半	✓

以上表格中✓表示需要促进物品マジカルラスプ，×则表示不可有该物品，可在购买之前制作，或者购买マジカルラスプ后暂时卖掉，制作完成后再买回，至于这点差价在后期根本不算什么的。

⑤第6层之后杂兵强度明显提升，为了避免全灭，在战斗不利的情况下应及时使用韦驮天(用アート消费マジカルクレイ制作)来逃走。

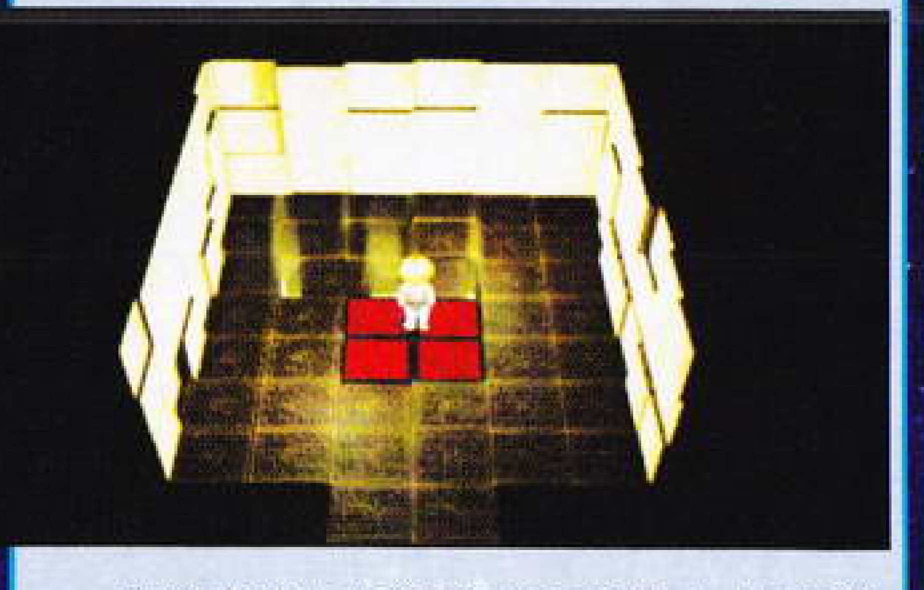
⑥每层基本可分成解谜和打倒BOSS两个阶段，对实力不够自信或者相对谨慎的玩家，可以在完成解谜后先出去存档。

⑦一些最常用的必杀技和纹章术要尽量提升熟练度，例如クロード的吼龙破、镜面刹和レナ的フェアリーライト等。

准备好了吗？下面我们就来详细解说各层的谜题、宝箱以及BOSS情报，一起前进吧！

地下1阶 纹章の遗迹

宝箱	ネクタル、ブルーベリィ、ジューシービーフ、特效药、ニュークリアボム、トライエンブレム、リンクストック(★)
谜题	拉下墙上的开关即可
BOSS	ダークフェザード、ウィアードナイト×2



宝箱中的★标记表示重要物品，比如这里拿到的リンクストック就是可以リンクコンボ夺取必杀技用的。BOSS战难度不大，注意使用防止石化的装备来应付敌方的石化攻击即可。胜利后获得バーニィシューズ，装备后除了在战斗中移动速度明显提升外，STM的提升也是相当可观的。另外，左上的房间中有比较特殊的地方，在这里多走几次可以掉到第9层，这是以后我们会经常使用的捷径，注意不要在没完成前8层迷宫时就使用。

地下2阶 恋慕の袋小路

宝箱	ネピュアリーフ、リフレックス、リザレクトミスト、リンクコンボ(★)
谜题	按照入口附近石板的提示，转动人像至适当的方向即可，具体方向为：ユフィ(南)ロイド(东)システィーナ(南)フェリア(东)シャロン(西)ミレーヌ(南)ルーク(北)
BOSS	ブラッドゲレル、ハンティングジェル×4

依然是轻松的BOSS战，胜利后可获得セラフィックガーブ，此外石板上出现新的提示"恋が成就した二人の视线が，交わる所に实りあり"，按照提示在ルーク和ミレーヌ两石像中间即可得到リンクコンボ。事实上这件饰品在刚来这里就是可以拿到的，不一定要解谜后才能拿到。



地下3阶 一本道の洞窟

宝箱	ネクタル×2、シルヴァンメイル、特效药、ドリームクラウン(★)、ジューシービーフ、スレイヤーリング(★)
谜题	就像本层的名称一样，这里的谜题就是一本道，也就是一笔画问题。不重复走过所有房间即可打开门，可参考如下走法：最初的房间→北→东→南→南→东→北→北→北→西→西→西→南→南→南→东→北＝最初的房间
BOSS	ドリームシェイド×3

BOSS战需要注意敌方的特殊攻击ドリームピース，会导致我方暂停动作，可派上两个纹章术师，用レイ等咏唱较快的全体魔法来牵制对手的行动。敌人的HP不多，集中干掉一个后就基本没有危险了。

地下4阶 舞神の祭坛

宝箱	漆黑のピアス、ピヨノン、ネクタル、リザレクトミスト、ピュアリーフ、エクスティンクション(★)、セラフィックガーブ(★)
谜题	直接往左上走就可以去和BOSS交战，至于中上部的门则是要先去右边的房间打开开关才可进入。和里面的武神对话后，让一名音乐LV10，同时拥有天赋リズム感和音感的同伴演奏即可满足要求，从而获得乐器"幻の三味线"。
BOSS	ミィル32

这次的BOSS仍然是杂兵级，HP倒有不少，注意保护我方的回复人员就不会有什么问题。此外，在本层最初的房间中，左右两边的小房间看上去没有入口，实际上都可以从下方隐藏的门进入并开启宝箱，之后还会遇到多次类似的房间。其中右边的宝箱中是レオン的最强咒纹エクスティンクション，如果他没有成为同伴的话就无法开启。

地下5阶 女の逆袭

宝箱	特效药、フレッシュシロップ、ジューシービーフ、フェアリィリング、ネクタル、スレイヤーリング(★)、セラフィックガーブ(★)、ウィアードスレイヤー(★)
谜题	打倒BOSS后获得红莲の宝珠，之后便可开门前往下一层。
BOSS	ウィアードビースト



进入本层后刚前往下一个房间，就会遇到我们的老熟人パフィ，她在本系列历代都有登场，应该不会说错她的名字吧。和ウィアードビースト初战每次只能造成1的伤害，尽快逃走即可。继续前进会再次遇到パフィ，选择救她便会进入战斗，对手是我们之前交手过的3只ドリームシェイド。胜利后パフィ又跑了，不过掉下的ウィアードスレイヤー记得捡起来。继续往右下房间前进，在那里第三次遇到パフィ，得知开门需要“红莲の宝珠”，而这个需要打倒ウィアードビースト后获得。回到最初和BOSS交战的房间后，进入右边的房间便会再次遇到ウィアードビースト，虽然这次每下还是伤1点HP，不过如装备对ウィアード一击必杀的ウィアードスレイヤー后，战斗可轻松结束。

地下6阶 盗贼の巣窟

宝箱	キュアポイズン、ドリームクラウン(★)
谜题	在有众多盗贼石像的大房间中，调查右下角的石像会发现机关，开启即可。
BOSS	チンケシーフLV99、チンケシーフ×3、ドリームシェイド



先用全体纹章术干掉チンケシーフ，再去对付会暂停干扰的ドリームシェイド，之后只剩下一个チンケシーフLV99就不足为惧了。胜利后获得チンケスレイヤー，装备后对盗贼类一击必杀，但是由于攻击力只有1，遇到其他敌人就相当不利。チンケスレイヤー也可以在之前靠引导超级路痴ラドル来获得，不过和现在获得区别不大。本层杂兵有三种盗贼，其中チンケシーフLV99和メタルチンケ都有很高经验值，可利用チンケスレイヤー来快速升级。此外，在有众多盗贼石像的大房间中，还有25%的几率会遇到行商人サンタ，记得事先准备一千万以上的资金以便购买多个tri-Ace纹章“トライエンブレム”以及脱出隐藏迷宫的“カエルの辉石”。另外，针对这些高价商品，要活用超级特技“なんでも鉴定だ！”来降低价格，还有使价格降低25%的シンデレラグラス也可以一并使用，效果相当明显。BOSS后面的房间有转移点，可用来快速脱出。

地下7阶 女神の祭坛

宝箱	黑龙“石田屋”、珠の光“有机雄町”、ピュアリーフ、ピヨノン、フレッシュシロップ、がんぜ、リザレクトミスト、バーニィシューズ(★)、ひび割れた宝珠(★)、ウィアードスレイヤー(★)、トライエンブレム
谜题	在最右方的房间中找到“ひび割れた宝珠”，用细工加工成“红莲の宝珠”，再放到中央的祭坛上即可。注意该房间也是要利用隐藏通道的，而宝珠放到祭坛之前必须先调查旁边的提示石板。
BOSS	ミスリルイーター

BOSS战时需要注意的是它受到一定伤害后会用全体攻击技ルーンペイダンス来反击，注意回复和维持我方的HP，此外多人围攻让它尽量处于气绝状态也是快速结束战斗的好方法。本层开始杂兵强度明显提升，以后经常会出现轻松干掉BOSS回头却被杂兵轻松干掉的情况，要随时提高警惕。特别是遇到七八个チンケシーフLV99围攻我方的情形，应该马上用韦驮天来逃走，否则很容易被全灭。至于宝箱中拿到的トライエンブレム是假的tri-Ace纹章，注意名称的细微差别，这东西在历代也均有登场。

地下8阶 食神

宝箱	幻の大トロ、ピヨノン、ウーズカクテル、スライムゼリー、特效药、フレッシュシロップ、がんぜ、アメーバスープ、ラベンダー、圣杖ミリオンテラー(★)、チンケスレイヤー(★)、セラフィックガーブ(★)



谜题	调查正上方的食神像，按照要求提供食物，尽量提供高价值的，其实在迷宫各层的宝箱中就可以拿到不少。到一定程度可选食物中会出现失败的食物甚至其他乱七八糟的东西，随便选择一个就可以再度遇到某人。之后下方的门会打开，和BOSS战斗后即可进入下一层。
BOSS	エリシン・ビースト

エリシン・ビースト会吞下我方人员，其他就没什么需要在意的了。注意防备这点，战斗会比较轻松。

地下9阶 封印の棺

宝箱	リザレクトミスト、特效药、アルテミスリーフ、ヴァリアントブーツ(★)
谜题	初次来并没有什么事情发生，需要前往第12层打倒凤凰获得圣剑ファーウェル之后，调查下层入口前的棺材，才可和本层BOSS交战，胜利后获得最高攻击的武器魔剑レヴァンテイン。此外，利用圣诞靴也可以获得圣剑ファーウェル，这样初次来这里就可以和BOSS交战获得魔剑，可以回避一次和凤凰的战斗，有耐心去睡觉拿圣剑的玩家不妨一试。
BOSS	ワイズ・ソーサリア、ドリームシェイド×3



BOSS战中多个ドリームシェイド的暂停攻击，配合ワイズ・ソーサリア的强力全体纹章术，使战斗有一定难度。我方可使用多个纹章术师，不停地用全体纹章术牵制敌方，等クロード将ドリームシェイド逐一击破后胜利就在眼前。

地下10阶 英断の时

宝箱	フレッシュシロップ、ピュアリーフ、贤者の石、レインボーダイヤ、バーニィシューズ(★)、チンケスレイヤー(★)、ヴァリアントブーツ×2(★)、トライエース(★)、ヴァルキリーガード(★)、メテオスォーム(★)、圣杖ミリオンテラー
谜题	入口附近的方阵代表各个房间，走上去踩亮后表示该房间可以通行，注意最多只能同时让5个地方亮。出口在最右上角的房间，最安全的路线是从左下角出发，依次选择上右上上右。
BOSS	ジオ・ガーディアン

本层谜题虽然简单，但是方块亮起后的颜色代表不同的危险程度，绿色是无危险；黄色是有些危险，全体HP、MP慢慢减少；红色则是非常危险，全体HP、MP快速减少。此外，本层的宝箱不少，其中更不乏顶级装备以及アシュトン的最强必杀技トライエース、セリーヌ的最强纹章术メテオスォーム等，一定要记得拿到。可依次选择右右右上上以及上上右右(最后再踩最左上方的方块)，先拿完宝箱再说，每次选择后回到上一层再下来便可重新选择。本层环境危险，杂兵又是异常强力，尽量降低遇敌率，遇到战斗尽早逃走，并且随时注意行走时我方的HP余量。至于BOSS可说比杂兵还好对付，战前回复好队伍的HP和MP即可。



地下11阶 皇龙の住处

宝箱	无
谜题	要两个人前来门才会打开。
BOSS	ドラゴンタイラント

对付这种空中的敌人，クロード的吼龙破是最好用的技能之一，专心使用再配合后方的回复与牵制便可顺利获胜，胜利后获得最后的战斗技能"めくり"，其效果为攻击时有一定几率出现在敌人后方，还是很有用的战斗技能，尽快提升到LV10吧！比起PS版，本作的战斗技能进行了一些微调，原版这里获得的是"フロート"。之后利用上方的转移点脱出，存档后再次进入迷宫，需要选择一人和主角同行，一般都是选择男女主角，搭配还是相当合理的。然后可利用第1层捷径直接前往第9层，可节省不少时间，至于第10层还是尽量逃走吧！





地下12阶 勇者の殿堂

宝箱	ヴァルキリーブーツ(★)、バーニィシューズ(★)、バトルスーツ×2(★)
谜题	拥有圣剑ファーウェル和魔剑レヴァンテイン便可打开门。
BOSS	フェニックス

フェニックス可看作上层BOSS的强化版本，战斗方法类似，不过我方只有两人，需要更加注意自身的安全。从这里开始不妨使用吸血铠战术，简单来说就是让クロード装备上无敌的ブラッディアーマー在前方攻击，レナ在后方专心替他回复即可。战斗胜利后如果已经拿到魔剑レヴァンテイン可直接进入最后一层，如果没有的话就要回到第9层去打倒BOSS，不过之前可以先脱出来更换成4人组队继续战斗。

地下13阶 昴翼天使の圣窟

宝箱	ヴァリアントガード(★)、ヴァリアントメイル(★)、昴翼天使の腕轮(★)
谜题	开启两侧的机关即可。
BOSS	ガブリエ・セレスタ

本系列默认的隐藏BOSS之一，ガブリエ・セレスタ登场！HP高达100万，要做好长期战斗的准备。她使用的术有スターフレア(光)、ノア(水)、フェーン(风)，事先装备好相应的无效或者吸收的防具，例如アクアリング、ドリームクラウン、トライエンブレム等等。如果使用吸血铠战术的话，由于ブラッディアーマー的无敌效果也包括各种属性攻击无效，甚至石化之类的状态攻击都不会有作用，因此只需要注意レナ的安全即可。不想回去多走长路的话，不妨在上一层战斗后直接来挑战ガブリエ，当然，路上的杂兵战还是尽量逃走。战斗胜利后获得最后的乐器白银のトランペット，记得用作曲做出恶魔の旋律。



最强BOSS的挑战

イセリア・クィーン

HP 3300000

出现条件 先作曲创作出"悪魔の旋律"，然后在可战斗的地方(比如大地图上或者迷宫中)让音乐LV10的同伴演奏。注意，该同伴需要有リズム感和音感这两个天赋，不过都这个时候了，我想即使没有的也早就开花了吧！

攻击方式 女王乱舞(附加石化效果)、シャドウフレア(暗属性)、メテオスォーム(光属性)、ワードオブデス(即死纹章术)，多种物理攻击，防御攻击后星光反击

系列默认的另一隐藏BOSS昴翼天使イセリア・クィーン是本作的最强BOSS之一，HP高达300万，物理攻击方式和ガブリエ・セレスタ类似，不过使用的纹章术则大不相同，注意进行相应的装备调整，例如暗属性无效的トライエンブレム，同时选择有石化防御效果的ミラージュローブ等装备。我方的等级有个130左右也就差不多可以顺利挑战成功了，再低一点也没有关系。

最简单的打法仍然是使用吸血铠战术，而且为了保证效率，仍然只使用男女主角，无须战斗的同伴可先用マンドレイク直接让他们倒下(汗……)，记得顺便封印レナ的复活纹章术レイズデッド，免得她没事就去复活同伴。具体装备可参考以下的个人选择：

人物	クロード	レナ
武器	魔剣レヴァンテイン	ファルンホープ
铠甲	ブラッディアーマー	ミラージュローブ
头盔	オーディンヘルム	イシスティアラ
盾	ヴァリアントガード	ヴァルキリーガード
脚甲	ヴァリアントブーツ	ヴァルキリーブーツ
饰品1	アトラスリング	トライエンブレム
饰品2	バーサークリング	昴翼天使の腕轮

クロード的必杀技可设定为活人剑(基本不用)和吼龙破(攻击主力)，レナ的纹章术则保留フェアリーヒール、フェアリーライト和エンゼルフェザー，其余封印(咒纹の使用→按□键开



关所选纹章术)。战斗操作クロード或者レナ均可，操作レナ时注意和昴翼天使保持距离，并及时回复自身和クロード的HP。操作クロード时则和电脑操作一样，专心使用吼龙破攻击即可。虽然说无敌状况下不怕昴翼天使的星光反击，不过装备アトラスリング后普通攻击不中会导致长时间的硬直状态，而使用吼龙破则基本没有破绽。アトラスリング+バーサークリング双重强化的目的是增加吼龙破每次攻击的伤害值，而HP减少时攻击力随之上升的魔剑レヴァンテイン更是HP快速减少的ブラッディアーマー的最佳搭档，在HP只有一半的时候基本就能够保证吼龙破每段攻击都9999伤害了，使得战斗效率明显提升。レナ方面，ファルンホープ的MP消费1/2可节省MP的消费，イシスティアラ可提升纹章术效果，ミラージュローブ防止石化并且光属性无效，トライエンブレム使得暗属性无效，至于昴翼天使の腕轮主要是给她增加一些INT，使得回复量增加一些。

战斗中一般只需要使用回复MP的药品，推荐MP全回复的マーリンドリンク，用マンドレイク和ラベンダー调合而成，可事先复制到20个。此外，一段时间内MP不消费的フェアリィミスト(调合，アセラス+アセラス)也是不错的选择。复活方面，与其战斗不能后使用リザレクトミスト之类的来复活，不如事先使用リヴァイヴァルカード(战斗不能时自动复活一次，同时HP全回复，不过全灭时无效)来预防，这可以用アート消费原料マジックカンバス来制作，制作出之后同样可以用复制来增加数量。此外，在演奏"悪魔の旋律"之后，还可

以接着演奏"祝福の歌"临时增加各项能力，当然，战斗前记得先关掉修行和开眼。

实际战斗是相当轻松的，クロード处于无敌状态，而且攻击威力十足，只要能够保证レナ的安全以及回复时间，战斗胜利只是迟早的事情。比较熟练的话，战斗可以在15分钟内结束，在战斗中记得使用フォルアップカード(战斗后获得的金钱两倍)、エクステンドカード(战斗后获得的经验值两倍)、ディスカバリーカード(敌人掉落物品的几率上升)，因为经验值之类的是相当可观的，至于掉下的物品则是顶级的昴翼天使の腕轮和魔剑レヴァンテイン。这三个物品同样是用アート消费原料マジックカンバス来制作的，事先准备好。

真・ガブリエル

HP	1500000
出现条件	完成フィリア的连续PA。
攻击方式	神曲(全体物理攻击且附加石化效果)、ディヴァインウェーブ(自身周围连续范围物理攻击)、フェアリーヒール(单体HP大回复)、スターフレア(光)、ノア(水)、ロックレイン(地)、サザンクロス(光)、エクスプロード(火)、エンゼルフェザー(全能力强化)，防御攻击后星光反击

最终BOSSガブリエル比起上面介绍的昴翼天使似乎弱了很多，不过，在满足条件的情况下，出现在我们面前的将是一个完全不同级别的真正的ガブリエル！出现条件相对简单，需要完成フィリア的两个PA，具体如下：

①PA1是在早期港町クリク进行的，记得剧情发展到前往这里时先进行PA，否则就会错过机会了，在上辑我们也曾经介绍过。

②上一PA发生过，并且在最终BOSS前的记录点有过存档，再回到セントラルシティ进行PA，前往市政大楼会再次遇到フィリア，然而最终她就此消失，只留下一件饰品イスラフィルティア。

两个PA发生之后，再去见最终BOSS时，动画、对话等都会随之改变，战斗中他也不会再次变身，因为一开始就是最强状态！等级和战术类似对战昴翼天使时的情况，所需物品也可参考后预先准备，当然，经验值加倍之类的就没有必要了，毕竟是最终BOSS……至于人物的装备则需要针对对手的攻击方式来进行一些调整，具体如下：



人物	クロード	レナ
武器	魔剑レヴァンテイン	ファルンホープ
铠甲	ブラッディアーマー	バトルスーツ
头盔	オーディンヘルム	イシスティアラ
盾	ヴァリアントガード	ヴァルキリーガード
脚甲	ヴァリアントブーツ	ヴァルキリーブーツ
饰品1	アトラスリング	シルバーリング
饰品2	バーサークリング	昴翼天使の腕轮

クロード保持原样，反正是无敌状态，敌方攻击方式改变也不会有影响……至于レナ这次就有一些两难选择了。继续用上次的装备也不是不行，只是物理防御相对较弱，中神曲后可能一下就战斗不能，更多需要靠战斗技能"受け流し"来回避，但这只是靠几率发动的。至于水属性的ノア威力不足，不至于造成致命伤害。也可以调整成这样，用数值最高的バトルスーツ强化物理防御，代价是失去了石化防御以及光属性无效的效果。被石化的可能性不大，万一发生及时用药品回复也来得及，至于后者，由于真・ガブリエル最常使用的纹章术就是光属性的这两个，因此必须要进行调整。这里拿下了3A纹章，换上光属性吸收的饰品シルバーリング，这样光、火吸收，神曲也不至于造成致命伤害，但是危险仍然存在，那就是地属性的最强魔法ロックレイン。由于地属性无效或吸收的装备缺乏，即使减半也可能一下9999，因此复活用的リヴァイヴァルカード会使用得较为频繁，复活后要马上再次对她使用。一般来说レナ战斗不能的主要威胁来自于ロックレイン，或者神曲与ロックレイン、ノア的连续攻击，但战斗需要复活的次数基本上不到5次，总体来说还是相对轻松的，战斗时间约8分钟。

其实，在PS原版可以使用即死药秒杀掉这两个最强BOSS，不过这次的PSP版是无效的。

因此用昂翼天使来练级也不太合算。此外，上述吸血铠战术还可以进一步走极端，让クロード和ノエル两人都装备上ブラッディアーマー，然后前者进行攻击，后者专心回复，只要回复的量能够超过HP减少的量，那么战斗就是肯定会胜利的，也无须考虑装备上的属性搭配。不过实际实验下来，发现战斗时间仍然是差不多的，并不像笔者之前预期的那样有明显缩短。

游戏的不同结局

这里说的结局并不是根据好感度而改变的同伴们的去向，而是最后的FIN画面的区别，和PS版一样，本作的结局也有三种。第一种结局就是最普通的，按照主线流程打倒最终BOSS通关即可。

第二种结局则要求隐藏迷宫完成，但是没有完全满足第三种结局的条件。通关画面中的那句话还是很耐人回味的。

第三种结局在剧情上是相对完整的，具体条件是有3个：

①隐藏迷宫全部完成

②最终BOSSガブリエル觉醒

③シークレット情报事件全部完成



第二条的达成方法我们之前已经介绍了，至于第三条，这是有关十贤者的秘密情报，全部完成这一事件后，你才会知道十贤者事件真正的来龙去脉，最终战的对话也会随之改变。不过要完成シークレット情报事件还是有不少琐碎事情要做的，具体步骤和PS版是一样的，可参考以下的具体做法。

1.完成チサト加入的条件，不过最终无论她是否加入都可以进行下去。

2.去ノースシティ的图书馆阅读最后一项情报，被告知需要PASSWORD。注意，在进行下一步前一定要先看完一项其他的情报！

3.去ギヴァウェイ的大学，在右方学长室和バレル学长谈起レイファス，然后去2层左方的历史研究室见レイファス。

4.レイファス说起机密文件的事情，之后去セントラルシティ进行PA，去新闻社见チサト请她调查密码解除办法。

5.再在这里进行一次PA，得到调查结果，去图书馆告诉管理员，但因为权限现在还无法看到具体情报。

6.完成上述情节且去过纹章兵器研究所的话，再去见レイファス，告诉他在研究所看到的密码后，可以看到一部分情报。

7.再去见バレル学长，获得解码用的重要道具パンドラボックス，把パンドラボックス交给レイファス后他便开始着手进行解码。

8.在ギヴァウェイ进行一次PA，集合后再去见レイファス便可看到全部シークレット情报了。

看完全部情报后相信你对剧情的了解会加深不少，再去打倒真・ガブリエル后便可以看到第三种通关画面。



斗技场的奖品



デュエルバトル

一对一的四连战，获得的奖品随参战同伴的类型不同而有变化。以下表格中，奖品A是指战士类同伴，奖品B则是指纹章术师。这一模式真正重要的还是A级，可获得不少好武器。

RANK	奖品A	奖品B
E	ピヨハン	カエル×5
D	ボンバーマンセット	宝石セット
C	豪华美食セット	世界の铭酒セット
B	ムーンティアラ	マジカルドロップ

A级奖品是各同伴的强力武器，具体如下：

同伴	武器
クロード	名剑ヴェンスレイ
アシュトン	双魔刀
ディアス	妖刀クロムレア
エルネスト	ナインテール
ボーマン	フレアバースト
プリシス	ハイパーぱんち
チサト	エアロガン
オペラ	サイコボックス
レナ	フェルパーネイル
ノエル	デスファング
セリーヌ	プライムブレアー
レオン	悟りの书
ウェルチ	指し棒やんのかゴルァ

ブリーングバトル

一对多的四连战，用来赚SP的辅助方式，一般使用较少。

RANK	奖品
F	1000フォル、2SP
E	5000フォル、5SP
D	10000フォル、15SP
C	20000フォル、30SP
B	40000フォル、50SP

チームバトル

组队战，5战3胜制，每个等级的奖品可以拿3次，东西还不错。

RANK	奖品
F	パープルミスト
E	そよ风のピアス
D	マジッククロス
C	ドリームクラウン
B	ライトクロス
A	スターガード

サバイバルバトル

这一模式没有等级之分，50连战获胜后的奖品是フォーチューン，第二次完成的奖品就变成了パフィ的KISS……フォーチューン可随机获得不少贵重矿石，而最有价值的则是最强装备之一的トライエンブレム。

随机获得物品的特殊道具

在游戏中，有一些可以获得物品的特殊道具，例如上辑介绍过的ミスチーフ、前面介绍过的サンタブーツ，下面就列举一下可利用这些特殊道具获得的一些较有价值的物品，括号内的为获得几率。

ミスチーフ

入手条件 在港町クリク的PA中从フィリア身上偷到

推荐物品 クリスタル(2.0%)、ぎぞうくんしょう(0.4%)

トリックスター

入手条件 エルリアタワー2阶 的宝箱中

推荐物品 ミスリル(2.0%)、レインボーダイヤ(2.0%)、ルーンメタル(1.2%)

フォーチューン

入手条件 ファシシティ斗技场サバイバルバトル50战全胜的奖励

推荐物品 ミーティアライト(2.0%)、贤者の石(1.2%)、トライエンブレム(0.2%)

サンタブーツ

入手条件 从VRアーリア村的小孩身上偷盗，或者在行商人サンタ处购买。

推荐物品 ミスリルドレス(1.2%)、イシュタルローブ(0.4%)、圣剑ファーウェル(0.4%)、セラフィックガーブ(0.4%)、バーニィシューズ(0.4%)

以上列举的这4个，除了サンタブーツ是在宿屋睡觉随机获得物品外，其他都是装备后行走时随机获得物品。此外，还有玉手箱、フィルアップ、びっくり箱、さしおさえ、ファウンティンカード这5样东西是使用之后随机获得物品，其中前两个是获得3个物品，其他都是获得一个物品。这些物品数量众多，这里就不详细介绍了，所有复制值在30以上的物品都有可能获得。玉手箱是最早可以获得的(マーズ村老人身上偷盗)，而フィルアップ可以复制，因此可以大量使用。虽然可获得的物品不少，不过并没有多少好东西，早期也就是マーヴェルソード等1000左右攻击力的武器值得用这种方法最早入手。特别是マーヴェルソード，这把剑附加100%的命中，在高难度下还是非常有用的，复制后出售也是不错的赚钱方法。

作为附录，我们放上技能电波升级时随机获得的物品，其中ミスリル等贵重矿石是早期合成多位同伴最强装备的必需品，可善加利用。

入手几率12%	入手几率6%	入手几率2%
アクアベリィ×5	オリハルコン	スターダストリング
キュアストーン	カエル	ヒールリング
スペクタクルズ	ミスリル	ピヨハン
ブラックベリィ×5	ムーナイト	フィートシンボル
ブルーベリィ×5	料理はこころ	メンタルリング

游戏心得

最快练级

一般来说，我们在完成隐藏迷宫时的平均等级不过120左右，要继续升级乃至到255级，就需要有合适的练级对象。前面提到的利用盗贼练级是一种方法，更方便的则是利用演奏恶魔之旋律出现的高经验值的固定敌人。这些多是隐藏迷宫中的各层BOSS，出现的对象由演奏者的音乐等级决定，具体如下：

LV	出现的敌人	HP	掉落的贵重物品	经验值	金钱
2	フェニックス	350000	ヴァリアントメイル	1000000	500000
3	クラブガンナー	48500	67000	4834	
4	ヘル・サーヴァント	450000	600000	100000	
5	ミスリル・イーター	600000	242000	60000	
6	エシリン・ビースト	450000	300000	42000	
7	ジオ・ガーディアン	400000	ヴァリアントガード	300000	100000
8	ドラゴンタイラント	550000	ヴァリアントガード	1800000	1200000
9	ワイズ・ソーサリア	700000	ヴァリアントメイル	1000000	300000
10	イセリア・クイーン	3300000	昴翼天使の腕轮、魔剑レヴァンテイン	4000000	50000



我方同伴共有8人，上表中除了LV3的杂兵外，正好分别让同伴的音乐等级为剩下的8个。演奏的时候和昴翼天使同样需要演奏者的リズム感和音感天赋，当然也可以在演奏后继续演奏其他乐曲来强化战斗时的数据。这些敌人中，最适合练级的还是LV8的ドラゴンタイラント和LV9的ワイズ・ソーサリア，特别是前者，配合LV10的修行，一战下来每人就有54万的经验值进帐，还同时获得120万

资金，无论是练级赚钱都是上上之选。自己操作另一战士系同伴，让电脑操作クロード使用吼龙破，配合昴翼天使の腕轮的光弹发射，战斗结束得相当快，基本上30秒就能完成一次。此外有几个BOSS还会掉下强力的装备，不要错过。

难度选择





PS版在声音收集到50%时，重新开始游戏可以选择新的银河和宇宙难度，难度明显提升。尤其是宇宙模式，敌人的能力强度、最强BOSS夸张的攻击力，都使得战斗越发艰辛。这次的PSP版也保留了难度的选择，不过开启的方式则做了更改。

事实上是变得简单多了，只要打倒的敌人数量到2000，那么回到标题画面就会有新的变化，在开始新游戏处有个新的标记，而右上角则有"请开始新游戏"的提示。这个条件实际上在ファンシティ占卜时就有提示。在这里也可以看到目前打倒的敌人数量，要早点出现新难度，大可选择敌人弱而且数量多的地方多进行战斗。不同难度的具体情况如下：

难度	描述	具体变化
EARTH	地球に住む人の领域	通常模式
GALAXY	银河を生きる者の领域	敌人的HP和ATK1.5倍
UNIVERSE	宇宙を驱けめぐる神の领域	敌人的HP和MP2倍、ATK1.67倍、MAG1.33倍、AVD+128、HIT+8

需要条件的必杀技

一般的纹章术和必杀技是随着等级的提升而自动学会的，不过也有一些需要其他条件才能学会，具体有：

人物	必杀技或纹章术	入手条件
セリーヌ	メテオスォーム	试练洞窟第10层的宝箱中
アシュトン	トライエース	试练洞窟第10层的宝箱中
プリシス	无人くんスーパービーム	使用自己用マシーナリー做出来的物品"ハイメカランチャー"
	ばーりあ	使用自己用マシーナリー做出来的物品"プラズマびりびり棒"
	ほろほろグラフ	在ファンシティ的PA中学会(注1)
レオン	エクスティンクション	试练洞窟第4层的宝箱中
オペラ	ヒールスター	使用自己用マシーナリー做出来的物品"ホワイトシステム"
	レーザービット	使用自己用マシーナリー做出来的物品"ブラックシステム"
	ヒールスター	使用自己用マシーナリー做出来的物品"グリーンシステム"
ウェルチ	大地の怒り	在アームロック的PA中学会(注2)
	にーべるんなんとかー	使用物品"神々の纹章"(注3)

注1 PA的条件为アシュトン加入并且已经学会ソードダンス，アシュトン和プリシス相互的友情度在8以上(可通过互相使用出版的书来达到)，进行PA后在斗技场找到他们，剧情后学会。

注2 PA的条件是要求ウェルチ已经学会"怒りの铁拳"，而且プリシス在队伍中，在ミラージュ的家中可以找到她们，剧情后学会。注意这一PA优先度较低，往往需要先去完成和アシュトン以及レナ的两次有趣的约会PA(仅クロード为主角且アシュトン在队伍中)。

注3 需要回到VRエクスペル后，前去エルリアタワー最上层获得"水晶石"，再让ウェルチ使用细工加工成"神々の纹章"。



本作的内容十分丰富，要全部吃透恐怕要有上百小时的觉悟，这次的研究为大家带来的是格里普斯战役几个势力的攻略要点，希望对还奋战在宇宙前线的玩家有一定帮助。

研究中心 RESEARCH CENTER

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁				
机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの威胁				
PSP	NBGI	SLG	2008年2月7日	日版
	1人	5800日元	无对应周边	

文 裤袜脱落　编 乌冬　美编 小鱼仔

格里普斯战役

三大势力流程及事件解析

AEUG

奥古

奥古的路线在格里普斯战役的三个势力中是最复杂的，其中的主线流程即《Z高达》中的アーガマ独立部队事件。

奥古开局后2回合，会出现“新型ガンダム开发”提案，选择后可以开发リック·ディアス以及アーガマ，リック·ディアス开发完成后即出现“Z计划”提案，执行会陆续出现百式、メタス、Zガンダム的提案，这些MS的开发都影响到之后的アーガマ独立部队事件。メタス的开发等级要求是：基础18/MS19/MA19，开发时间为6回合；Zガンダム则是基础19/MS20/MA20，开发时间为8回合，请各位玩家把握好开发时间。

リック·ディアス和アーガマ同时开发完毕后(这里可以推迟アーガマ的开发来获得更多时间发展科技)，クワトロ会提出“新型ガンダム抢夺作战”的提案，该提案存在时间为10回合，开发进度来不及的或者想省钱不追加投资的同样可以在这里稍微拖延一下，执行该提案后正式触发アーガマ独立部队事件，クワトロ等人进入任务状态，之后提示高达MK－II抢夺成功，MS和MA技术等级各上升1级。2回合后，提坦斯提出用カミーユ的双亲来交



换MK－Ⅱ，这里不管选择YES还是NO，结果都是カミーユ的双亲死亡，同时エマ加入，选YES的话可以增加善恶槽，选NO则反之，各位可根据需要选择，推荐选择YES，奥古在LAW状态下加入的人比CHAOS状态下的人要多得多。数回合后，得到アーガマ队到达安全空域的报告。

2回合后，アーガマ到达グラナダ，这时会提示是否组建アーガマ独立部队，如果不同意，则アーガマ队解散，アーガマ队的成员及机体出现在グラナダ(之后还会有多次提示アーガマ队解散的选择，同意解散就可以使用アーガマ队成员，不同意解散，则アーガマ队的相关剧情可以继续进行，アーガマ队的相关剧情关系到很多人的加入，推荐进行到最后)。如果同意，且此时百式已经开发完毕则会提示是否配备百式给アーガマ队。如果这时候百式还没开发完或者选择不配备百式，则在执行抢夺作战10回合后提示アーガマ被敌人击坠，アーガマ独立部队事件结束。



完成初期的5个殖民卫星的解放后，会出现ジャブロー制压作战提案，这时会提示是否让アーガマ队参战，选择YES的话ロベルト会死亡，不过之后会有カツ加入，选NO就什么都没有。攻入ジャブロー后，4回合的时候会有核爆事件，如果此时有アーガマ队，则双方损失30%部队，如果没有，则双方损失50%部队。这里推荐先用少量部队降下，撑过4回合的核爆以后，下个战略回合再全军突入。攻下ジャブロー后，每隔1、2回合都会有アーガマ队的相关报告，此时如果Zガンダム还未开发完成则要加快进度了。如果开发完成，会提示配备Zガンダム给アーガマ队，



选择YES，则アーガマ队剧情继续。选择NO或者Zガンダム还未开发完成，则在抢夺作战发动30回合后，提示アーガマ队被提坦斯可变形MS击毁。

占领ジャブロー后，会陆续出现北美、ハワイ、トリントン等据点的攻略提案，全部占领后，提示联邦评议会召开，选择是否让ブレックス参加，这里如果选择YES参加的话，会发生ブレックス被暗杀的剧情，同时史实败北，因此只能选择NO不参加。此时如果谍报在B以上，会发现提坦斯对グラナダ进行攻击。2回合后，提坦斯部队出现，此时会提示是否让アーガマ队协助防守，选择NO，则アーガマ队解散并出现在グラナダ，交战5回合时如果谍报在B以上，会有阻止殖民卫星的提示，如果谍报不到B，则第五回合殖民卫星下落，我军部队损失50%。选择YES，则提示エマ队阻止了殖民卫星，同时提坦斯的ジャマイガン死亡。2回合后，提示提坦斯向Side2使用G－3毒气被アーガマ队阻止，不过战斗中レコア失踪。

打下ハワイ、トリントン后，会有ペキン、マドラス的攻略提案。占领マドラス后，先不要进攻キリマンジャロ，等待上面的レコア失踪剧情发生(这里如果レコア失踪剧情没有发生就进攻キリマンジャ



ロ的话，会导致后面的カラバ成员无法加入，因此想要アムロ加入的话，这里必须等待一段时间)再发动提案进攻。接着会提示是否让アーガマ队进行阻动作战，选YES的话，会提示クワトロ和カミーユ降落地球，5回合的时候提示サイコガンダム被カミーユ击破(カミーユ：明明不是我干的)。制压キリマンジャロ后，会发生达卡演说的情节，演说后3回合，アムロ、コバヤシ、ベルトーチカ加入，之后カイ也会加入，在LAW高的情况下，最后セイラ也会加入。



制压オデッサ之后，阿克西斯出现，之后会有会谈选项，选择YES同盟，则クワトロ会出来反对，再选择YES的话，クワトロ会失踪，之后就不会回归了；而以上两次有一次选择NO则都不会同盟。之后会出现强制同盟的事件，事件后アポリー战死，ハマーン强制占领ア・バオア・ク、Side1、Side3、Side4、ソロモン，同时ア・バオア・ク变为普通区域。提坦斯只剩一个据点后，可发动グリプスII攻略作战，提示是否让アーガマ队参战，选择同意，则之后报告战斗中ヘンケン、エマ、カツ战死，クワトロ如果在队中，则战斗中第5回合提示卫星炮夺取成功，提坦斯部队消灭50%，如果クワトロ不在队中，则战斗中第5回合卫星炮发射，我军部队消灭50%，之后报告クワトロ失踪。

消灭提坦斯后，ハマーン撕毁同盟协议，并强制占领グリプスII和ルナII。2回合后，报告アーガマ队因人员太少解散，ファ提出退队申请，关于是否同意的选项。选择



YES，ファ退队，2回合后报告在グリプスII战役中失踪的クワトロ搜救成功；选择NO，ファ留队，2回合后提示クワトロ搜寻失败。之后ハマーン会继续抢占非洲及オデッサ，迅速消灭后，出现"宇宙反攻作战"提案，执行后可进攻Side1和ソロモン。都打下后，グレミー独立，占领Side3、Side5以及非洲。在进攻ハマーン和グレミー中，会发生殖民地志愿兵招募事件，ジュドー等人会陆续加入。执行"宇宙反攻作战"提案后，会提示成立新独立部队，同意的话，ネエル・アーガマ队成立，在攻打阿克西斯和Side3时会提示让ネエル・アーガマ队参战。消灭掉ハマーン和グレミー后，如果クワトロ在队中，则出现ブレックス、クワトロ结局；如果クワトロ不在队中，则出现シャア率领的ネオジオン，消灭后为ブレックス结局。

ネオジオン出现条件

クワトロ失踪后，发生情况有两种：一是阿克西斯出现后的同盟选择，这里如果不顾クワトロ的反对选择同盟，则クワトロ失踪；二是グリプスII战斗结束后，提示クワトロ失踪，ファ会提出退队申请，不同意ファ退队，则クワトロ搜寻失败。



AXIS

阿克西斯

阿克西斯的流程相对简单些，不过选择不好的话也会使グレミー独立，造成大量机师流失，因此请按照后面给出的事件解析来选择。

同盟事件

第2回合，クワトロ出现要求和奥古同盟。选择YES同意结盟，在打グリプスII之前，和奥古都不能互相攻击，相邻据点也不用驻兵防守了；选择NO，则变成三方混战，2回合后，出现"ア・バオア・ク殒灭作战"提案，执行后1回合，出现"ソロモン攻略作战"提案。

同意同盟后，下回合ジャミトフ会来要求和谈，选YES，则下回合ア・バオア・ク崩坏，变成普通区域，1回合后出现"ソロモン攻略作战"提案；选择NO，则下回合出现"ア・バオア・ク殒灭作战"提案，执行后1回合，出现"ソロモン攻略作战"提案。

マシュマー相关事件

占领ソロモン5回合后，提示是否派遣マシュマー安抚Side1殖民地的居民，同意的话，マシュマー及他的4个部下进入任务状态，选择NO事件结束。

如果派遣了マシュマー，在グリプスII攻略后，会提示是否派遣支援部队，选择NO，则1回合后マシュマー失踪，他的4个部下归还，10回合后，マシュマー归还；选择YES，则キャラ进入任务状态，2回合后提示リダ、ワイム、ビアン战死。接着提示是否撤回マシュマー，选YES，则マシュマー回归；选NO，2回合后マシュマー失踪，再过2回合，キャラ也失踪。

之后会提示是否让ゴットン追击アーガマ队，选择YES，则2回合后ゴットン战死，キャラ回归；选择NO，则ゴットン逃亡，一定回合后提示谍报员发现ゴットン和キャラ，是否带回的选项，选择YES，则两人回归(无论发生任何事件，マシュマー都会在一定回合后回归，不用担心)。



グリプスII攻略事件相关

占领ルナII以后，提示ジャミトフ再次要求和谈，选择YES，则ジャミトフ被暗杀，提坦斯的总大将变为シロッコ；选择NO，则无事件发生。

グリプスII作战发动后，会提示发现提坦斯的卫星炮，出现夺取的选择。选择NO，则攻入グリプスII3回合后，卫星炮发射，位于地图中央部分的我军全部被消灭；选择YES，如果之前和奥古同盟，则提示卫星炮被奥古抢到并发射，我军和提

坦斯各损失30%部队，同时和奥古的同盟破裂；如果之前没有和奥古同盟，则提示我方抢到卫星炮并发射，提坦斯损失30%部队。

占领グリプスII后，提坦斯灭亡，这时如果之前没有和奥古同盟，则游戏继续。之前有和奥古同盟，则善恶槽在恶的情况下，出现"Side5攻略"提案；善恶槽在善的情况下，会提示是否攻击奥古，选择攻击，则出现"Side5攻略"提案，选择NO，则进入史实胜利结局。

强化人计划

提坦斯被消灭以后，可获得提坦斯的强化人技术，这个时候如果マシュマー和キャラ在队中，会提示将他们强化获得NT能力，之后可陆续得到サイコガンダムMK－II、ザクIII改、ゲーマルク的开发图纸。



グレミー相关事件

地球降下作战发动2回合后，提示是否让グレミー追击アーガマ。不同意则事件结束；如果同意则4回合后提示是否给グレミー队配备サイコガンダムMK－II，选择配给，则2回合后提示アーガマ被击破，グレミー归还，3回合后，出现"Newtype部队研究计划"的提案，实行后，プル和プルツー加入，之后プル克隆体1～5号也会陆续加入，接着陆续获得量产キュベレイ、ドーベンウルフ、クイン・マンサ的开发图纸。如果不提供サイコガンダムMK－II给グレミー，则在阿克西斯出现サイコガンダムMK－II。

制压マドラス、キャリフォルニア后1回合，提示奥古准备攻击阿克西斯，是否派グレミー的NT部队协助防守，如果选择NO，则1回合后グレミー独立；选择YES，如果之前发生过グレミー击破アーガマ事件，且善恶槽在善的情况下，则提示グレミー队防御成功，同时グレミー及其部下回归(这种情况下，グレミー不会独立)，其他情况，则一定会引发特别败北。

从上面列出的条件来看，グレミー不独立的条件如下：满足他的所有要求击破アーガマ队，并且在ネエル・アーガマ队进攻阿克西斯时善恶槽在善的情况下选择让グレミー队来防御阿克西斯，他就不会独立了，这样也避免了人才流失。

消灭奥古后，シャア率领的ネオジオン出现，将其消灭后完全胜利。

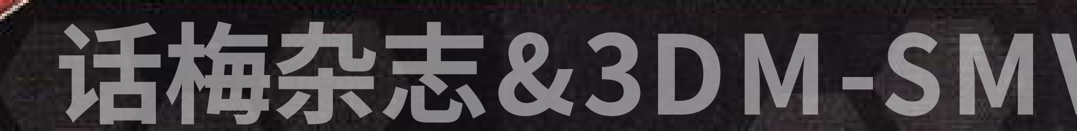
TITANS

提坦斯



提坦斯的主线剧情和奥古一样，也是围绕《Z高达》中的剧情流程来进行，不过提坦斯这边如果完全按照原作剧情走的话，也会造成大量ACE阵亡，因此选择的时候一定要慎重。

提坦斯流程开始后在第二回合，开发部会提出"新型ガンダム开发计划"的提案，执行后开始开发ガンダムMK－II，同





时引发アーガマ队相关事件。执行攻略作战提案制压Side1和Side4以后，会提示是否支援"新型ガンダム开发计划"，同意则派遣ジェリド、カクリコン、エマ三人支援，不同意则一定回合后提示ガンダムMK－Ⅱ被抢夺，同时得到ガンダムMK－Ⅱ的开发图纸。

支援驾驶员派遣后2回合，得到ガンダムMK－Ⅱ的试验场所遭到奥古攻击的报告，正在测试中的ガンダムMK－Ⅱ被奥古抢夺，是否让バスク带领部队追击。同意追击的话则バスク等人进入任务状态，不同意则ジェリド、カクリコン、エマ可正常使用，一定回合后报告ジェリド私自追击并失踪，再过一定回合被搜救人员发现并回归，同时在一定回合后获得ガンダムMK－Ⅱ的开发图纸。

在同意バスク追击后两回合，得到追击失败的报告，同时エマ背叛，这时会提示是否要求ジャマイカン追击。选择追击，则ジャマイカン、ガディ、ジェリド、カクリコン进入任务状态，2回合后提示追击失败、ライラ战死、アーガマ到达月球，同时提前获得マラサイ的开发图纸；选择不同意追击，则ライラ，チャン加入，事件结束。

追击失败2回合后，提示アーガマ在降下地球过程中和ジャマイカン追击部队发生交战，结果ジェリド负伤、カクリコン死亡、アーガマ降下地球。

宇宙中打下4个殖民卫星后，如果情报在B以上，会察觉奥古开始对ジャブロー进行降下作战，不过只有在打下第五个殖民卫星后，奥古才会开始进攻，所以可以留着最后一个殖民卫星不打，慢慢调动部队防守，同时这里要尽快发展科技(原因后面会说明)。将基础技术等级升到LV18的时候，会出现"オーガスタ研究所支援计划"的提案，执行后3回合，ロザミア加入，同时ギャブラン开发图纸入手，ギャブラン开发完成后，会出现"ムラサメ研究所支援计划"的提案。3回合后，フォウ加入，同时获得サイコガンダム的开发图纸。

在完成两个强化人研究所支援事件后，可以开始攻打第五个殖民卫星了，攻下后奥古会有15支部队进攻ジャブロー，这时候バスク会出来要求协助防守。如果同意バスク的要求，则战术回合中会发生ジャブロー核爆的事件，双方部队都损失30%，同时善恶槽会变恶。如果拒绝バスク的要求，则是正常战斗，调动部队防御即可。

ジャブロー被进攻2回合后，如果之前发生ジャマイカン追击失败后アーガマ降下地球的剧情，则会出现ブラン追击アーガマ队的剧情，这时ブラン会要求提坦斯提供强化人支援，这时根据强化人研究所支援计划的实行情况，结果会有很大的不同。

第一种情况是不提供支援，或者两个研究所的支援提案均未执行，则几回合后会报告ブラン战死，追击失败。



第二种是如果支援的时候只派遣ロザミア("ムラサメ研究所支援计划"事件没有完成，フォウ未加入)，则几回合后报告ブラン战死，ロザミア负伤，由ベッタ继续追击，如果此时"ムラサメ研究所支援计划"已经完成，会提示派遣フォウ支援，再过一定回合，提示追击部队在香港与アーガマ队发生战斗，ベッタ阵亡、フォウ负伤。



最后一种如果此时两个研究所支援计划事件均已完成，则支援时会同时派遣ロザミア和フォウ，一定回合后，接到ブラン的报告，アーガマ被击沉，同时缴获ガンダムMK－Ⅱ一台，在ブラン和ジャミトフ互相恭维一阵后(这里的对话相当恶心，会日语的玩家看到这里可能会有很可笑的感觉)，ブラン加入。

由以上各种可能结果来看，同时完成两个研究所支援计划并提供支援给ブラン的结果是最好的，这也就是前面要求在第五个殖民卫星处拖回合发展的理由。如果到这里为止没有发生ブラン队击破アーガマ队的情节，之后的追击要求最好都不要执行了，否则会有大量ACE会因为和アーガマ队交战而阵亡。到此为止，アーガマ队相关剧情就告一段落。

ジャブロー防守成功以后，会有“北美制压作战”的提案，执行后可以进攻北美的两个据点。占领北美后，会提示奥古部队逃窜到ハワイ和トリントン，同时会出现这两个地方的攻略提案。全部占领后，出现联邦大会召开的事件，联邦高层要求ジャミトフ参加大会，此时バスク会提出暗杀ブレックス的请求，选择执行与否会导致后面剧情发生重大变化(将会在后面详细说明)，这里请慎重选择。之后可继续攻略ペキン、オデッサ和ベルファスト，占领オデッサ和ベルファスト后，阿克西斯出现，同时出现卫星炮开发提案。

阿克西斯出现后，シロッコ会提出和阿克西斯结盟，这里要选择NO，因为即使选择YES，同盟也会马上失效，还会导致シロッコ之后背叛，选择后发生阿克西斯冲撞ア・バオア・ク的剧情，ア・バオア・ク崩坏变成普通地区，同盟不成功。接着シロッコ会提出和阿克西斯再同盟的要求，这时如果同意，且善恶槽在恶的情况，或者之前暗杀过ブレックス，则发生原作中シロッコ暗杀ジャミトフ的剧情，然后史实败北。如果善恶槽在善的情况，且之前没有暗杀ブレックス(两个条件都要满足，任何一个条件不满足都会触发史实败北)，则シロッコ回复谈判失败(シロッコ不叛变的条件之一)；如果这时候不同意シロッコ的会谈要求，则シロッコ会带着サラ、レコア、ハイファン、ヤザン、ラムサス、ダンケル叛逃到阿克西斯。如果シロッコ没有叛变，过几回合シロッコ会提出暗杀バスク的要求，同意的话バスク被暗杀，不同意，则シロッコ同样会带着上述几名驾驶员叛逃。

奥古只剩一个据点后，可发动グラナダ攻略作战，之后占领グラナダ，奥古灭亡，这时会有提示是否肃清奥古的支持者，选择同意后ジャミトフ会要求手下放过アナハイム社的成员，1回合后，奥古支持者被肃清，同时获得アナハイム社提供的Zガンダム等强力MS的开发图纸。

消灭奥古后，阿克西斯开始地球侵攻作战，强制占领了オデッサ和非洲大陆，全灭后出现可进攻阿克西斯的宇宙据点，当打到只剩阿克西斯一个据点时，グレミー独立，并占领Side3、Side5等宇宙地区和地面上的非洲大陆。全灭两个势力后，シャア率领的ネオジオン出现，消灭后完全胜利。



全势力善恶度加入人物修正版

地球联邦军	LAW	ハサウェイ，ケーラ，チェーン
	CHAOS	ジェリド，カクリコン，マウアー，サラ，シドレ(アムロ，カミーユ，エマ离队)
ジオン公国	LAW	ナナイ，ライル，ギュネイ，クエス(ネオジオン出现后离队)
	CHAOS	プルクローン1～5
ネオジオン(キャスバル)	LAW	アムロ，ブライト，セイラ，カイ，ミライ，リュウ，スレッガー，ハヤト
	CHAOS	ハマーン，キャラ，マシュマー，ナナイ，クエス，ギュネイ(白色要塞成员全员离队)
アクシズ	LAW	マツナガ，オリヴァー，モニク，シャア
	CHAOS	ヤザン，ダンケル，ラムサス，ゲーツ，ロザミア，エルラン
グレミー	LAW	ルー，ビーチャ，モンド(エゥーゴ灭亡后)
	CHAOS	マシュマー，キャラ，イリア，ニー，ランス(アクシズ灭亡后)，プルクローン1～5(剧情事件加入，且善恶槽变成善的时候不会脱离)
エゥーゴ	LAW	ユウ，サマナ，フィリップ，ジャック，アダム，コーウェン，マツナガ，ククルス・ドアン
	CHAOS	ゼロ，ゴップ，アントニオ，リード
エゥーゴ(クワトロ)	LAW	ジュドー，ビーチャ，モンド，イーノ，エル
	CHAOS	ナナイ，ライル，ギュネイ，クエス(アムロ，カミーユ，ファ，ジュドー，エル，イーノ，メッチャー，エマリー，ミリィ离队)
ティターンズ	LAW	クリス，コウ，キース，レイヤー，レオン，マイク
	CHAOS	ナカト，ゼロ，ジーン・コリニー
ティターンズ(シロッコ)	LAW	ハサウェイ，ケーラ，チェーン
	CHAOS	デューン，ダニー，デル，マシュマー，キャラ，ハマーン(アクシズ灭亡后)
デラーズ	LAW	ハマーン，マシュマー，キャラ・スーン，ゴットン・ゴー
	CHAOS	グレミー，ラガン，プル，ディドー・カルトハ，エロ・メロエ，ガデブ・ヤシン(注1)
新生ジオン	LAW	カイ，ハヤト，アムロ，ブライト
	CHAOS	キシリア，マ・クベ，シーマ，コッセル，クルト
正统ジオン	LAW	アムロ，セイラ，ミライ
	CHAOS	シーマ，コッセル，クルト，シロッコ，サラ，シドレ
ネオジオン	LAW	ハサウェイ，セイラ
	CHAOS	プルクローン1～5

注1：デラーズ军善恶加入的人物都要80回合后。

速攻奖励图纸

本作和《系谱》一样，第一部快速通过的话，能得到奖励开发图纸，能得到的图纸如下：

回合数	地球联邦军	回合数	ジオン公国
24以内	キュベレイ	34以内	プロトタイプ・ガンダムMK－II
25～34	ノイエ・ジール	35～44	Zガンダム
35～44	ガーベラ・テトラ	45～54	百式
45～54	パーフェクト・ジオング	55～64	G试作1号机・ゼフィランサス
55～64	ガルバルディα	65～74	ガンダムNT1・アレックス
65～74	ズゴックE	75～84	フルアーマーガンダム
75～84	アクト・ザク	84～94	ガンダム
84～99	ザク改(最终生产型)	95～99	ジム

火热秘技

栏目主持：盲先知

大家好，改版后的火热秘技与大家见面了，我很荣幸能作为栏目主持，把最新、最好的游戏秘技、技巧、修改代码带给大家，也希望能得到大家的支持。另外，火热秘技栏目欢迎所有玩家的参与，游戏过程中发现各种有意思的细节都可以投来和其他玩家分享。本栏目的电子邮件地址是pgking@263.net，欢迎来信分享经验或提出意见。



怪物猎人 携带版 2nd G

日版　モンスターハンター ポータブル 2nd G　秘技

最近的业余时间基本都在《怪物猎人》的世界里度过，每天和大家杀怪杀得不亦乐乎。玩的过程中也了解了一些有意思的细节或是实用的小技巧，在这里和大家分享。



○与猫猫聊天

在猫厨房里与猫猫聊天，不仅能够获得它们赠予的各种道具，还能得到不少关于游戏技巧的提示。不过狩猎猫与厨师猫所说的内容是不同的：狩猎猫会为猎人介绍各种猫技能，也会对猎人常用的武器提出建议；而厨师猫则会讲解各种道具和小知识。像是一些新作中新增加的细节之处都有说明。例如，在调和大量物品时不再需要一下下地按键了，只要按住键不放调和就会快速进行下去。再例如在对老山龙、霸龙等每次狩猎开始都有动画的怪物时，直接按Select键就能跳过动画，多人游戏时只要大家都按了Select同样也可以跳过。还有一些其他的提示猫猫也会说明，在对话的时候不要按得太快哦。



○快速采集、剥取

虽然游戏中有加快采集、剥取速度的技能，但是专门配这样一套装备又觉得不值。其实没有技能时也有个小技巧能加快速度，那就是先蹲下再进行采集、剥取。像是在击败老山龙后的短暂时间里，一般剥取8次已经略显勉强了，但是如果蹲下剥取的话就能轻松剥取第9次。

○道具复制

其实这种复制道具的方法在很多联机游戏中都可以实现，具体做法是两个人在集会所见面，然后猎人A将要复制的道具交给猎人B，之后不要存盘退出游戏，再度进入游戏后然B再把道具还回来，这样就可以快速复制道具了。虽然由于游戏的限制我们无法复制素材，但是像是光虫、素材玉、强走药等非常实用的道具还是值得利用这个方法来复制的。



极限冲刺 迎面相撞

美版　FlatOut：Head On　秘技

这是一款非常火爆的游戏，虽然它打着竞速的旗号，但游戏的实质内容却是"破坏"。举例来说，游戏的竞速模式里，玩家最后的排名不仅和自己车辆第几个冲过终点有关，还要计算整个比赛过程中玩家曾造成了多少伤害。像是专门用来破坏的模式就更不用说了。



○密码

在游戏的主菜单中选择"Extras"选项，再进入"Enter Code"就可以输入密码了。

密码	作用
GIEVEPIX	获得所有车辆和大量点数
GIVEALL	开启所有赛道
ELPUEBLO	获得大轮车
RAIDERS	获得大卡车
WOTKINS	获得悬浮车
KALJAKOPPA	获得火箭车
GIEVCARPLZ	获得学校巴士
GIVECASH	获得大量点数

○隐藏车辆

获得游戏中的每个杯赛的冠军，就能得到一些性能优秀的车辆。赢得德比赛的奖励是一辆Venom，竞速赛冠军的奖励是一辆Insetta，而想获得Bullet Gt 则要赢得街道赛的奖杯。

这里为大家提供PSP的金手指修改方法。使用CheatMaster的玩家可以打开记忆棒里CheatMaster的文件夹，找到CHEAT.DB文件并用记事本打开，将下列代码添加到文件的末尾，就可以在游戏中实现相应的效果了。

PSP

星之海洋2 二次进化

日版　スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション　金手指

```
_S ULJM-05325
_G Star Ocean SE
_C0 随时存盘
_L 0x2015C2C4 0x17E00004
_C1 城镇中移动速度加快
_L 0x20168628 0x00042900
_L 0x20168770 0x00021100
_C1 野外移动速度加快
_L 0x20194BDC 0x00041900
_L 0x20194AEC 0x00052100
_C0 不会遇敌
_L 0x2015C0E0 0x10000D7A
_L 0x2015C0F8 0x10000D74
_L 0x2015C108 0x10000D70
_C0 获得8倍金钱
_L 0x20050984 0x00000000
_L 0x20050990 0x000210C0
_C0 获得8倍经验值
_L 0x2005099C 0x00000000
_L 0x200509A8 0x000210C0
_C0 增加获得物品的几率
_L 0x2005110C 0x00000000
_L 0x20051114 0x001398C0
_C0 技能熟练度999
_L 0x20074564 0x240203E7
_L 0x200775CC 0x240203E7
_C0 升级时能力成长最高
_L 0x20001000 0x54400001
_L 0x20001004 0x2442FFFF
_L 0x20001008 0x0A22F57D
_L 0x200BD5EC 0x0A200400
_L 0x200BD5F0 0x92820000
_L 0x200BD8A4 0x24020002
_L 0x200BD8BC 0x24020002
_L 0x200BD964 0x24020002
_C0 战斗时HP与MP不减
_L 0x60256548 0x00000004
_L 0x00000002 0x00000018
_L 0x1000001C 0x00000000
_L 0x6025654C 0x00000004
_L 0x00000002 0x00000018
_L 0x1000001C 0x00000000
_L 0x60256550 0x00000004
_L 0x00000002 0x00000018
_L 0x1000001C 0x00000000
_L 0x60256554 0x00000004
_L 0x00000002 0x00000018
_L 0x1000001C 0x00000000
_L 0x60256548 0x00000002
_L 0x00000002 0x00000022
_L 0x10000024 0x00000000
_L 0x6025654C 0x00000002
_L 0x00000002 0x00000022
_L 0x10000024 0x00000000
_L 0x60256550 0x00000002
_L 0x00000002 0x00000022
_L 0x10000024 0x00000000
_L 0x60256554 0x00000002
_L 0x00000002 0x00000022
_L 0x10000024 0x00000000
```

游戏万花筒

栏目主持:胧月

便携无极限!
——次世代主机便携化

哼哼，那些说掌机坏话的人们看清现实吧，便携才是王道！无论是 Xbox 还是 PS3，在今后终将越变越小，最后成为“掌机”的！这不，国外的改机达人已经将他的爱机都改装成了可便携的版本，虽说离掌机还有一段距离，不过好歹是小了许多嘛。

首先登场的是笔记本型 X360。这是由一位名为 Ben 的爱好者历时三个月改造而成的，它配有一个 17 寸的 LCD 显示屏，同时装有水冷装置。你羡慕吗？别急，让我们一起来哼“三红歌”吧。





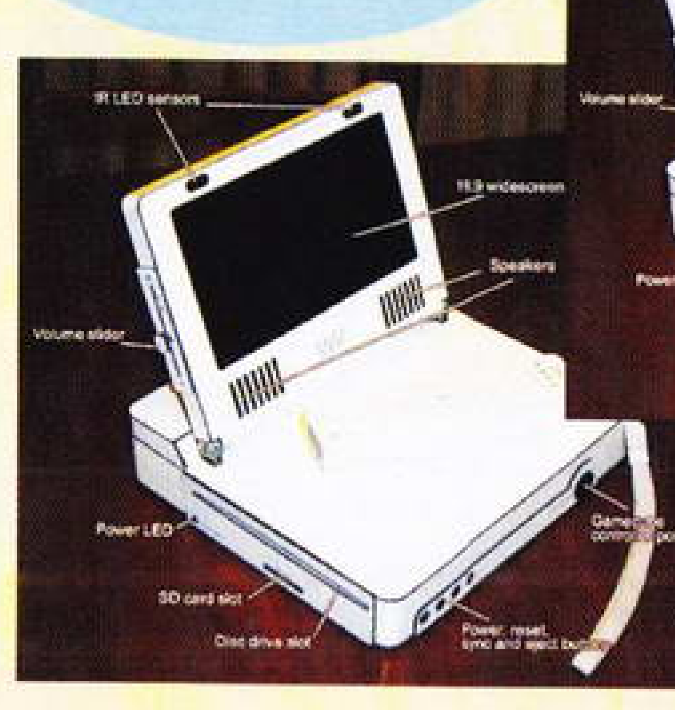


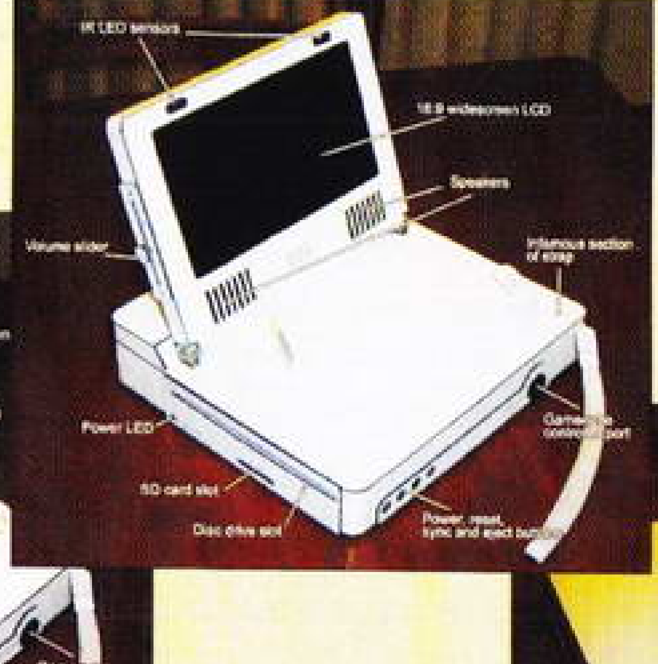




▲这么密密麻麻的布局对散热肯定不会好，所以水冷装置是必要的。

然后这位神一样的 Ben 又对 Wii 下了毒手。

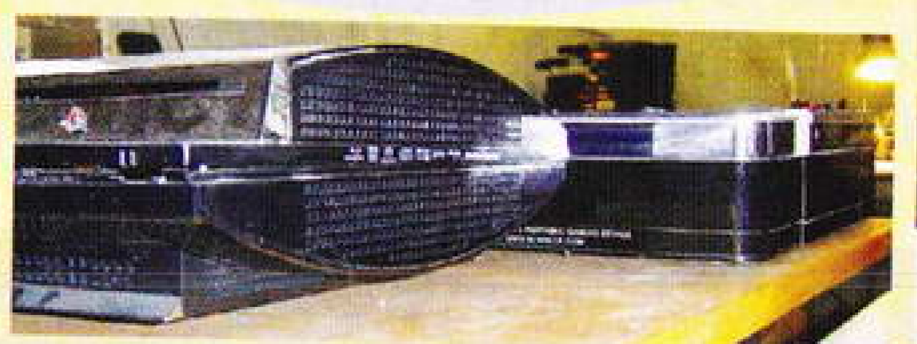






▲相比起 X360，Wii 的掌机化就要简单多了。

直到最近，PS3也被Ben无情地“笔记本化”了。这三个作品的设计都很有意思，你最喜欢哪个呢？









▲估计这位Ben先生学的是工业设计，3台“掌机”都设计得相当美观。

秀色可餐，《反叛的鲁鲁修》咖喱包



商家这次将魔掌伸向了在日本极受欢迎的食物——咖喱上。光看到这美丽的外包装，相信就有不少人心动了吧？这款《鲁鲁修》咖喱每盒售价为525日元，当中随机附赠一枚卡片。令人费解的是咖喱只有中等辣口味，没有别的选择，这引起了许多甜食爱好者的不满。不过我相信没有多少人是冲着咖喱去的……




▲打开后里面的设计很普通。

◀随机附送的卡片。



《寒蝉鸣泣之时》实拍电影5月10日于日本上映

以悬疑和恐怖闻名的《寒蝉鸣泣之时》在游戏、漫画、TV版动画、CD、DVD、小说等领域都取得了骄人的成绩，但你可知道根据本作改编的真人版电影也在紧锣密鼓地拍摄中呢？其实该电影正式开机已经有相当一段时间了，就在下个月的10号（星期六），东京的池袋阳光影院、涩谷Q-AX影院会率先播映本片。

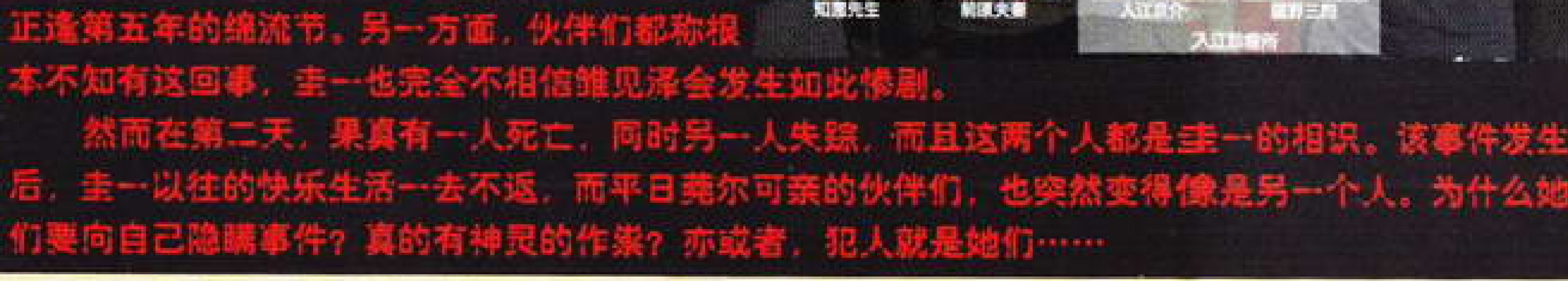
跟随官方网站的截图，先让我们来回顾一下本作的主要剧情。



在每年相同的“那一天”，总会有一个人死亡，一个人消失……

昭和58年初夏，被传曾居住着“鬼”的雏见泽村，村人在御社神的守护下免遭“鬼”的来犯，看起来极为祥和。主人公前原圭一从东京搬到此处，在村子的学校结识了龙宫礼奈、园崎魅音、古手梨花和北条沙都子等四名同学，相处融洽地过着平静的学园生活。

然而某一天，圭一知道了村中流传的一个“秘密”，那就是在这四年里，每年的“绵流节”都必定会发生一人死亡，一人失踪的怪事——这天正逢第五年的绵流节。另一方面，伙伴们都称根本不知有这回事，圭一也完全不相信雏见泽会发生如此惨剧。



然而在第二天，果真有一人死亡，同时另一人失踪，而且这两个人都是圭一的相识。该事件发生后，圭一以往的快乐生活一去不返，而平日莞尔可亲的伙伴们，也突然变得像是另一个人。为什么她们要向自己隐瞒事件？真的有神灵的作祟？亦或者，犯人就是她们……



目前官方已经公布了所有主要演员及其扮相，个人对四名女主角并不太满意。除了梨花还算神形兼备外，礼奈和沙都子都显得过于老成，而魅音那股子乡土气息到底是咋回事，虽说是土生土长的村民，但好歹你也是大小姐不是？后来去翻了一下这些演员的资料，不由大跌眼镜，敢情她们都是所谓的“90后”。好吧，期待你们的表演……

此外值得一提的是本片的主题曲依然由TV动画版的岛みやえい子担纲，名为“WHEEL OF FORTUNE”（命运之轮），单曲CD于4月16日发售，各位FANS可以先听为快。

《樱大战》专门店“太正浪漫堂& Sakura Cafe”停业活动正式告终



太正浪漫堂是SEGA于1998年6月13日开设的《樱大战》专门店，店铺以复古式的浪漫装璜及琳琅满目的周边吸引了大批玩家。在广大FANS的支持下，店铺的规模得以扩大，更在同一个楼层内增添了有各种“樱战美食”的Sakura Cafe。这里不但可供各位玩家举行聚会，还时常举办小型见面会，可以说是每个“樱战迷”的“乐园”。不过，广井王子宣布太正浪漫堂& Sakura Cafe于2008年3月30日正式停业。主办方在停业前邀请了各位《樱大战》的声优举行纪念活动，活动总共有十八场。

2008年3月28日，真宫寺樱的声优横山智佐身着和服，出席了最后一场活动。由于场地限制，会场只能容下150人，为了不错过这次的活动，许多FANS从前一天晚上就赶到了会场。看到这样的状况，横山智佐感动不已，当她唱完歌后，更是被现场的气氛感染而流下了眼泪。“和《樱大战》的相遇是我一生的至宝，虽然太正浪漫堂& Sakura Cafe停业了，但《樱大战》不会就这么结束，我相信将来一定还有为大家唱歌的机会”活动最后在横山智佐含泪的笑容中结束了。



▲横山智佐带来了自己的电子琴为众人表演。



▲著名的等身大真宫寺樱。



▲“专门店停业并不代表《樱大战》结束”。



◀▲一边唱着“樱花绽放”一边哭泣的横山智佐。



随着数个平台上游戏的发售，《反叛的鲁鲁修》第二季也终于开播了，这可是我们雷伊大叔和“隐之同人女”最喜欢的动画啊。不过由于第三集泄露事件，产生了一些小小的波折。为了降低两人心中的不满，我们本辑就来个鲁鲁修专场吧。
栏目主持 宇轩
游戏美图秀
宇轩：OK，首先是服务大众的部分，我们来放一张邪恶版的共寝图。
乌冬：这次怎么这么快就切入主题了？
宇轩：要你管……
宇轩：之后是CC主场，虽然我对于这种姐姐型的角色完全不感兴趣，不过这张肥肥的Loli版实在是很可爱啊。
宇轩：此为同人女强力推荐图，将动画中的角色性别全都反了过来。不喜的同学就直接发动视觉屏蔽系统吧……


宇轩：
这两张图中都出现了幼年期的鲁鲁修，不用说你们也能猜到我肯定是被强迫的吧。
雷伊：
还装，明明是因为第二张图里有娜娜莉出现。
宇轩：最后我们还是以主角结尾吧，亦正亦邪的鲁鲁修和出乎意料的剧情发展是这部动画最大的两个看点了。
雷伊：大家一定不能错过精彩的第二季啊！



软饼干：米格老弟，这次的“米饼教室”该讲什么了？讲了那么多PSP使用方面的知识，我看你也该山穷水尽了吧。

米格：……

宇轩：饼干大哥，你的PSP没空间了，这么大的ISO拷不了啦。

米格：哈哈，真是“山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村”啊！既然说到了ISO，我们这次就来讲讲如何Rip游戏吧。

栏目主持：米饼

第一课 什么是ISO Rip?

米格：你们知道Rip这个词的含义吗？

宇轩：我知道，是指路由信息协议吧！

米格：抽，别以为查了维基百科就能答对。不同行业里，往往同一个词汇也会有不同的意思。Rip原有割裂、撕破之意，而在PSP、数字领域里，则被引申为重制。

软饼干：重制？就是重新做一遍的意思？就好像一张老歌CD又发布重制版、一个老游戏又重新制作一样？

米格：差不多是这个意思。不过但凡是重制，总要有一些特殊的处理。比如DVD Rip就需要将视频重新压缩，而PSP Rip往往删除了ISO文件中的无效数据、替换了一些没用的文件，最后重新打包成ISO文件。

宇轩：那究竟哪些数据可以替换掉呢？游戏ISO文件容量那么大，我怎么知道替换其中哪部分数据啊……

米格：ISO文件是很庞大，但其实它也是具备文件系统的文件群封包，里面包含了许多小文件。不信你用Winrar将ISO文件打开，就会发现其中的玄机了。

宇轩：原来ISO文件是一个压缩包啊！

米格：错，ISO文件是文件封包，但是却不是压缩包，因为它并没有对其中的文件进行压缩处理，而CSO才是压缩包，但采用的压缩算法却是Winrar无法解析的。还是言归正传说Rip吧，一个游戏ISO往往包含了固件升级包、游戏动画、音乐等各种数据，但这些都并不是游戏运行下去所必需的数据 。Rip达人的原则就是只要保证游戏能玩得下去、不死机，除此以外的数据都属于可Rip的范畴。而玩家们为了能够制作出符合自己记忆棒体积与个人喜好要求的精简容量的ISO，首先就有必要了解一下PSP ISO文件中都包含了哪些内容。



第二课 哪些数据都可以Rip?

米格：先来考考大家吧，一般情况下，游戏都包含哪些数据文件？

宇轩：这个我知道，首先是游戏过程中用到的各种图像素材、声音素材、AI数据、对话文本、关卡信息，以及语音、音效、背景音乐，3D游戏还有模型数据，下来就是各种游戏CG动画、语音文件了。

米格：知道得还挺清楚嘛，所以在Rip过程中，

考虑到记忆棒容量，我们就可以将CG动画、游戏语音、音乐进行剔除，减少ISO文件大小。不过与电脑游戏相比，PSP ISO还有一些不同之处，除了这些数据以外，还包含两类特殊的"无效数据"。第一类自然是固件升级包了，玩游戏经常需要配合高版本固件，不过现在大家都使用自制固件玩，根本不可能用到ISO中的官方升级包，这部分数据自然没什么用处了。而第二类无效数据则是真正的无效文件，它们的数据内容往往由一大堆十六进制的00或FF构成。



软饼干：好好的游戏ISO里塞这么多没用的数据干吗啊！真不知道Sony是怎么想的。

米格：可别小看这些无效数据，对ISO来讲虽然没有作用，但在使用UMD的时候，他们却起到提高光驱读取速度以及稳定性的功能。从物理学原理上也可以得出下面的结论：UMD光盘圆盘外圈的数据读取起来速度更快。因此一些大文件或者经常需要被读取的文件，在压制UMD光盘的时候，往往就会被安排在外圈，但是光盘正常写入顺序是从内至外，内圈没满怎么能将数据写入外圈呢？这时制作者们就想出一个办法来，就是在中间区域填充一些空文件，来将这些需要加速读取的文件"挤"到外圈上来。

宇轩：原来如此……

米格：一般情况下填充这部分区域又有两种方法，一个是加入一些dummy空文件，另一个则是调整光盘数据结构。当我们Rip时，遇到第一种情况只要删除这些空文件即可；而遇到第二种情况，不需要删除任何文件，只要将ISO重新存储一份，你就会发现ISO文件的大小就会自动缩减许多啦。下面我们还是为大家例举一些ISO中可Rip的文件。

升级数据

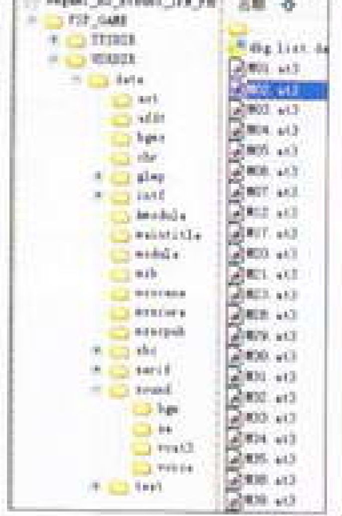


似乎没有人玩ISO了还会使用游戏中的升级包安装回官方系统，另外升级包也被Dark_AleX人为屏蔽了，所以这20多MB的文件留着实在没什么用处，必删。

特征：在PSP_GAME\SYSDIR\UPDATE文件夹内的PARAM.SFO、EBOOT.BIN以及DATA.BIN三个文件。

处理方法：直接删除或将其替换为0字节文件。

音乐数据

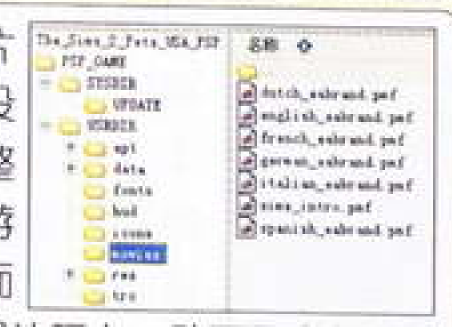


如果你不介意玩个无声的游戏，那么把音乐文件一起去掉，将会得到意想不到的容量，但这里不推荐这么做。

特征：在PSP_GAME\USRDIR\文件夹下，或者更深一层的SOUND或MUSIC文件夹内；后缀名一般为*.at3。

处理方法：替换为0字节文件，或小文件。

动画数据



剧情动画，尤其是片头动画，看过一次即可，没人每次玩游戏之前都完整地把片头看一遍再开始游戏吧？而如果空间不够而放不下游戏，连游戏都没法玩上，动画又有什么存在意义呢？

特征：在PSP_GAME\USRDIR\文件夹下，或者更深一层的MOVIE或VIDEO文件夹内；后缀名一般为*.pmf。

处理方法：替换为0字节文件，或小文件。

无效数据

用于填充的dummy无效数据文件。内容都是00或FF，判别方法比较麻烦。

特征：将这些文件用Winrar压缩后，压缩率往往高得可怕。

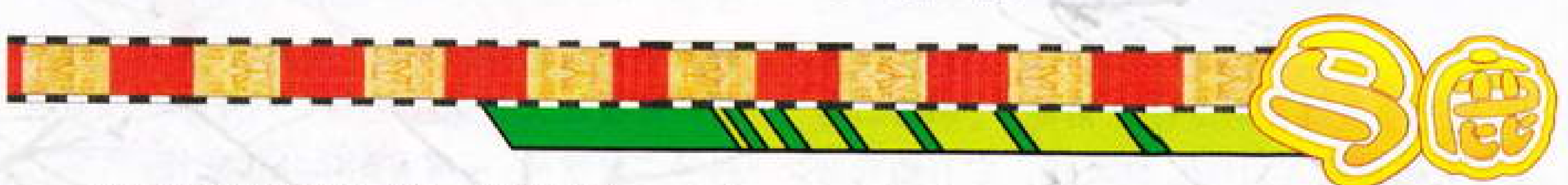
处理方法：替换为0字节文件，或小文件。

结语：讲了这么多其实都还只是准备工作，具体使用的工具软件和操作方法可都没有说，想要动手，还是等看过下辑"米饼教室"再说吧！



文 胧月

今天要谈的主题跟骂人有关，不过内容健康，请花朵们不必担心。其实日语中直接侮辱性质的骂人词汇并不多，论起来还比不上我国任何一地的方言丰富。我们最熟悉的当然是“马鹿”（ばか，音BAKA，“蠢货、混蛋”之意），此外比较常见的还有“屑”（くず，音KUZU，“废物、垃圾”之意），“粪+……”（くそ，音KUSO，比如“粪ガキ”，小屁孩；“粪ボッタ—”，死奸商）。好，更多的就不废话了，因为今天真正要说的是相关典故，至于一些经典国骂对应的日语，这个栏目是不会教的。



当之无愧的日本国骂，跟咱们的“TMD”不同，这句日本国骂在90％以上的文学娱乐作品中都会出现，热血系或搞笑系中尤为多见。我在学生时代第一次接触到这个单词时，就在考虑为什么马和鹿连在一起会是“白痴”。当时我认为，这两种动物在日本人看来极为蠢笨，就好像中国人说到“笨”就联想到猪一样。日语中也有“马耳东风”一词，和中国成语一样，都比喻把他人的忠告当耳旁风；而日语特有的ことわざ（谚语）中则有“马の耳に念佛”（うまの みみにねんぶつ，u ma no mi mi ni nen bu tsu）一词，意为“对牛弹琴”——可见，马在日本人眼中就算不是蠢笨的代名词，至少也不是什么有灵性的动物，“老马识途”在日语中就找不到。

以上是我学生时代对“马鹿”一词的理解，待查阅资料后，才知道其背后另有玄机。

古代日本虽然已经在使用ばか一词，但当时“马鹿”并非是其对应汉字。ばか来源于古印度梵语中表示无知或迷惘的“baka”、“moha”，写成汉字为“莫迦”（ばくか）、“募何”（ばか），经过一定时期的转变，最终定型为ばか。



日本镰仓时代末期出现了最早的ばか用例记载，到了室町中期的书面文献《文明本说用集》中，ばか又被写作“母娘”、“马娘”、“破家”等等，那么最终又是怎么被定型为“马鹿”的呢？

现在普遍认为，将ばか的汉字确定为“马鹿”，其来源是汉语中的“指鹿为马”（鹿をさして马

となす，shi ka wo sa shi te u ma to na su）。该词典出史记中的《秦始皇本纪》，秦代赵高向秦二世献鹿一头，却说献上的是一匹马。朝廷众臣畏惧赵高的权势，纷纷附和说这就是一匹马，而敢于说鹿的人都被赵高派人杀害。后用来比喻有权势的人故意混淆是非，颠倒黑白。虽然该典故不是ばか的词义起源，但包含着相似含义，再次显示了汉语对日语无处不在的影响力。



▶"猫に小判"也有对牛弹琴的意思，字面意思是将金币送给猫。

别把骂人当夸奖

日本人在日常交际中的彬彬有礼举世闻名，日语中表示尊敬意思的词汇不胜枚举，"贵"和"样"是其中的代表。前者组成的词基本都含有褒义或敬意，比如"贵方"（あなた，a na ta），为第二人称的略含敬意的说法；"贵人"（あてびと，a te bi to），表示身分尊贵的人。而"样"一般接在人名或人称代词后，类似汉语中的"大人"，含有很高程度的敬意，比如ACG作品里女仆常说的"ご主人样"（ごしゅじんさま，go shu jin sa ma），《寒蝉鸣泣之时》里的"御社样"（おやしろさま，o ya shi ro sa ma）等等。按理说这两个字眼看上去都挺舒服的，可是当有人将它们连在一起称呼你的时候，就不是那么值得高兴的事情了。

贵样（きさま，ki sa ma），在古语中的确包含了尊敬，相当于"あなたさま"（a na ta sa ma），《净琉璃》、《浮世草子》等古书中都能找出例句。但到了中世纪乃至近代，"贵样"二字的使用逐渐平民化，是男女皆可使用的普通第二人称代词。从近代末期开始直至现代，"贵样"的地位进一步下降，一般仅限于男性使用，用以称呼极其亲密的朋友或者——极度敌视、轻蔑的对象。当你跟某人不太熟的时候，被其呼以"贵样"，那千万别高兴得太早了。



楼主你他媽的
為什么這么強

骂人也可以是夸奖

紧接上一部分，既然敬语能用来骂人，那么骂人又何尝不能表示褒奖呢？中文里"一塌糊涂"一词就可用于表示很极端的褒义："可爱得一塌糊涂"。当"很"、"非常"等词都不足以形容可爱的程度时，就轮到"一塌糊涂"上阵了。无独有偶，日语里的"一塌糊涂"写作"めちゃ"（me cha）、"めちゃくちゃ"（me cha ku cha），"可爱得一塌糊涂"可直译为"めちゃかわいい"（me cha ka wa i—），男性甚至还可以将"可爱"（かわいい）一词模糊发音成"かうぇぇぇぇ"（ka we—）来加强语气。

SP战略指挥所

指挥官：盲先知

各位读者大家好，战略游戏专页与大家见面了。在支持Wi-Fi的新作《超级大战争 毁灭日》推出之后，一时间有许多玩家都开始了自己与世界各地玩家间的战术对决，本人也是其中的一员。在对战之余，我深感除了战术以外，有很多东西也会影响游戏的胜负，本辑中就来与大家讨论一下《毁灭日》Wi-Fi对战时一些战术外的要点。各位读者如果遇到问题，记得来SP战略指挥所听取建议哦，这里也欢迎玩家们对各类战略游戏的战术报告、投稿地址：pgking@263.net。



Wi-Fi对战小技巧

虽然《毁灭日》支持朋友间Wi-Fi对战，但是能和远方的的朋友约好时间再战的机会实在很少，所以大多数时间玩家们可能都是在全球模式(Worldwide)中和随机遇到的对手作战。全球模式有几个特点：地图、天气均为随机；每个回合都会有时间限制，时间耗尽会强制结束回合；每局对战也会有总的回合限制，在回合数用完后系统会根据双方据点占领的数量和兵力强制分出胜负。了解了这些和平时游戏不一样的地方后，就能根据这些特点来研究Wi-Fi对战有什么技巧了。

1.准备

肯定有读者会问，玩个游戏事先还要什么准备？不过Wi-Fi对战时做点事前准备是必不可少的。首先就要规划好时间，因为对战是不能暂停也不能储存进度的，要是时间紧或总会被打扰的话就会玩得很不尽兴。其次是保持网络通畅，像下载软件什么最好不要开，很容易影响网络的稳定性，要不就总会出现打一打就掉线的情况，很影响心情的。

2.操作



游戏同时支持按键操作和触摸操作，哪种方法更适合Wi-Fi对战呢？毕竟每一回合都有时间限制，在中等大小的地图上一回合的时间大概只有一百秒多一点，而思考如何行动可能就要耗去不少时间，所以选择操作速度快的方法是必要的。而论起速度，按键操作当然不如直接用触控笔点来得快。不要小看这一点点时间，在后期单位很多的时候能够大大提高调动单位的效率。但是触控也存在着一个问题就是容易点不准，好在这次单位的体积都比较大，能够避免过多的误操作。在对手回合里观察行动时，则可以直接用十字键来移动屏幕了，因为这时候用触控笔的话很容易被自己的手挡住视线。

勘误

在82辑的《超级大战争 毁灭日》攻略P104页中，最终BOSS柯尔德的指挥效果数字错误。正确的指挥效果应为“火力+50%，装甲+50%”，在此向广大读者道歉。

3.CO选择

本作中大大减少了CO的数量，所以CO间能力的差别进一步增大，可以说，每个CO都有着自己不可替代的一面。不过在随机对战里，所有CO都能发挥出自己的实力吗？答案是否定的。由于对战地图是系统随机分配，所以一些对地形有要求的CO就很不占便宜，像是塔萨、威龙等需要空军才能发挥实力的CO就很不合适。而由于天气和迷雾也随机的原因，佩妮与琳两个也都很难发挥实力。尤其是靠天气吃饭的佩妮，如果随机到持续雨雪的情况算是赚了，但是如果一直是晴天那就亏大了，实在是不够稳定。所以在随机对战中，还是使用勃伦那、伊莎贝拉、佛斯瑟这样能够适应绝大多数情况的CO比较好，虽然特殊情况下没便宜占，但是绝对不会吃亏。



4.思考与心理

观察并思考敌人的行动和部署是实战中最重要的环节，如果能掌握对手的战术那就已经胜券在握了，不过如何做到这一点则需要一些经验才行。个人的经验是在对手的回合时思考自己下回合的行动，而在自己的回合计算下回合对手的行动。这样做的好处有二：一个是可以根据敌人的行动及时改变战术，而不是单纯地观察敌人行动，避免了心理上的被动。另一个是节省了自己回合时行动的时间，在不至时间耗尽的同时也会在无形中给对手以压力。同时，玩家在游戏时要调整好自己的心理，因为即使在处于劣势的情况下，也往往有翻盘的机会。我们要做的就是抓住对手所犯的每一个错误，并利用对手的疏忽来获得胜利。另外，在Wi-Fi对战中，还曾经遇到用金手指的玩家。其实在全球模式中是看不到对手的胜率的，游戏中也没有相应的记录，所以用金手指也不会带来什么好处。磨练自己的技术才是真正赢得对战的关键。



说了这么多东西，其实都是关于战术之外的。老话说"工欲善其事，必先利其器"，在掌握无穷无尽的战术之前，先掌握一些简单的技巧，这对平时的游戏也应该会有所帮助吧？最后祝各位指挥官能取得更好的战绩！

《超级大战争》兵器原型解析

反坦克炮(Anti-Tank)——88毫米高射炮系列



一位朋友曾告诉我，在听说《毁灭日》中要加入反坦克炮时，他的第一反应就是二战德国的88毫米高射炮FlaK36。FlaK是德语"Flugabwehr-Kanone"的缩写，意思就是高射炮，而一般人们都将这个系列称作"88炮"。这个系列因其口径而得名，当时的坦克主炮口径一般都不到50毫米，88炮在当时可以算是火力强劲了。它的穿甲弹可以将两公里外的坦克的正面装甲击出一个直径十几厘米的大洞，这恐怖的火力让人望而生畏。虽然最初设计用途是为了对付高空飞行的轰炸机，但是88炮却在反坦克作业中有着抢眼的表现。像是1941年6月的萨拉姆战役中，英军用二百余辆坦克向北非战场的海尔法亚隘口发起了攻击，德国名将隆美尔用手头的少量坦克与88炮构成了防线。在战役过后，英军损失了一百二十余辆坦克，其中有三分之二都是被88炮摧毁的。



在游戏里，反坦克炮也有着极强的防御能力。除了火箭兵、轰炸机和远程单位以外，其他单位很难对它造成实质性的伤害。反之，它对陆军装甲单位有着优秀的火力，不仅在防守时能发挥很大作用，更能顶在前线作为一种进攻兵器。有意思的是，游戏中的反坦克炮能对低空飞行的直升机造成一定伤害，这可能就是因为它的原型88炮本身就是高射炮的缘故吧。



掌门人

主持：马修

插图：西瓜树

今年深圳的天气和往年不大一样，去年这个时候几乎就靠着空调度日，可今年现在还是开窗吹着自然风睡——那感觉真好，就是睡得太舒服经常睡过点。其实打游戏也好、睡觉也罢，都是相对于工作、学习的享受生活，不知大家忙里偷闲时，是否能暂时放下压力来体验下生活的乐趣呢？不管怎么说，大家都是游戏圈子里的人，多来信多沟通，"掌门人"欢迎大家的到来。

数学题

亲爱的小编们，你们好！我一直苦于数学学习，想必各位数学一定不错，因此想请各位帮我解一下：

①设 $f(x)=\frac{4^x}{(4^x+2)}$，求知 $S=f(\frac{1}{2002})+f(\frac{2}{2002})+\cdots\cdots+f(\frac{2}{2002})$

②已知数列$\{a_n\}$中……

唉，高中数学太难了，学得我都虚脱了。

浙江 李安迪

马修：几年不碰高中数学，还真陌生了……

雷伊：你是不会吧？不过这信怎么看也不像是寄给我们的啊。我说兰州的同事们，是不是这封信寄错地方了？

某神秘人：没有寄错，不过信封上确实贴有《掌机王SP》的抽奖印花……





《口袋玩家》正版盗版鉴定方法

来自书商和读者的举报，市场上目前出现了盗版的《口袋玩家》。为了避免广大读者上当受骗，下面公布一些直接区分《口袋玩家》正版盗版的方法：

1.《口袋玩家》封面和书脊都有辑数；盗版没有。

防盗指数：★☆☆☆☆

防盗说明：如果出盗版的看到这，说不定下次就把辑数加上，所以防盗指数不高。

2.正版《口袋玩家》封底左上有"掌机王 SP 荣誉出品"的字样。盗版没有。

防盗指数：★★☆☆☆

防盗说明：出盗版书的……什么事干不出来？

3.从第3辑开始，《口袋玩家》封面就已经请画师绘制精美的原创封面，并由我们的美编精心设计，各细节都处理得非常好。盗版则直接用的是网络上流传的口袋妖怪壁纸，LOGO 也很粗糙。

防盗指数：★★★☆☆

防盗说明：请画师画封面是要付钱的，出盗版书的一般来说不愿意在这方面增加成本。这点读者注意识别。

4.正版《口袋玩家》224 页，盗版的则只有 192 页。买书时注意检查页数。

防盗指数：★★★★☆

防盗说明：这点虽然可以从书的厚度大致看出，不过最好还是翻到最后页看下页数。

5.大家购买前，请认准《掌机王 SP》、《游戏机实用技术》上的广告和书讯、以及 levelup 书刊区及上市帖子里的《口袋玩家》封面及盘面。

防盗指数：★★★★★

这是最稳妥的方法，在《掌机王 SP》、《游戏机实用技术》或及 levelup 确认下我们的盘面封面，就可以轻易将我们的《口袋玩家》和盗版的分开了。

500天后……

三年前，妈妈给我买了一个 GBA，上初中后我依然用小 A 来消磨业余时间，却把书（爸爸给买的课外书）扔在一边，这使得爸爸与小 A 的仇恨日益深重，爸爸说我学习成绩下降是因为 GBA，眼睛不好也是因为GBA，说再玩就让它粉身碎骨……我妈说我再奋斗500天，考上好高中就买电脑买 PSP，可是现在电子产品更新换代得太快，500 天大概是一年半，一晃那么长时间，到时候有没有PSP 我都发愁，当时买了 GBA 好像才过了不久，《掌机王 SP》上就全是 PSP、NDS 游戏了，我怕到时候 PSP 又会像 GBA 一样刚出就被淘汰……我就纳闷了我就这么点爱好，为什么会这么难，我爸还问我为什么和别人一样学习成绩却上不去，我没如实说——但是，小编们，你们想想，我想玩 PSP 却玩不着，当然想玩了，天天想，夜夜想，我就连做梦都梦都同学们都在玩 PSP 我却没有。就像 GBA，我说不玩就不玩，一学期没碰它，这不就像大禹治水来疏导一样吗！

沈阳 李滔

雷伊：1 年半而已，现在PSP的势头不错，离淘汰应该还很远呢。

马修：到手了以后确实不会像入手前那么朝思慕想了，但是因为近在身边所以也更容易随心所欲一些——相信你爸爸也不会被我们说动，你呢，就再忍几百天，上了高中用实际行动告诉老爸自己并不是玩物丧志的人吧。

我从未上过“掌门人”

小弟购买《掌机王SP》至少也有二十几辑啦，虽然从未中过奖、从未上过掌门人，这都不算什么了，但是最低限度小编们也应该回我一张明信片才对呀，好对得起我买了那么多邮票和信纸的钱啊。







广东高州 华杰

乌冬：有没有搞错，买了二十几辑都没收过明信片，太不像话了。对了，羽纹，你上次回明信片的那位读者是买了多少辑的《掌机王SP》来着？

羽纹：好像是买了60多辑的老读者了，哦，看错了，是70多辑才对。

乌冬：呃……当我前面的话没说过吧，同学请继续加油，我相信总有一天会有的。

马修：以上对话纯属开玩笑，其实收不收得到小编回复的明信片和买了多少辑的《掌机王SP》无关，收到的读者也是和抽奖一样是随机抽出的，至于概率嘛，我想应该比抽奖大一点。不过话说回来，同学你这不是上了掌门人吗？

够啦！我已经受够被54的感觉啦！每次给《掌机王SP》的信都有石沉大海，包子打狗一去不返，杳无音迅，我甚至开始怀疑中国邮政私吞了我的信件，又或是校门前的邮箱如某读者说的是垃圾箱伪装，最后我终于认识到了残酷的现实：我的信根本是被马修哥是无视啦！

心都碎了，且不说不让我上“掌门热”，就连抽奖的末等奖都没出现过我的名字，我是被遗弃的小孩啊……于是我决定改变艰苦朴素，用土黄信封加活页纸的风格，换血换血大换血……

重庆 周川力

马修：这个……作为栏目负责人，我自己来和大家说说心里话吧。每当前台的MM送来一摞摞各位读者朋友的来信，我都非常高兴，因为我感受到了读者朋友们热情；但是做“掌门人”时，又不得不面临一个尴尬，大家都这么热情地支持《掌机王SP》、热情地来信，把小编们当成知心朋友，可每辑“掌门人”只有6页，可以说，我个人恨不得这6页能像传说中那个永远不会被装满的神奇袋子，把大家的来信都刊登上来，可惜不能。因此，只能选登了，不过还是马修一直说的那话，大家的来信小编们都会看，无论来信刊登与否，大家的心里话和大家的支持鼓励，我们都收到了！希望各位能理解，并继续来信交流沟通。另外关于周川力朋友的“换血”补充一点，其实信的刊登和信纸、信封的材质关系不大，各位写信时用普通的信纸信封就可以了。



▲4月份的来信。不管怎么说，都谢谢大家的支持和鼓励。

关于邮购

《掌机王SP》的编者，我在几个月前购得了一台PSP-2000，正愁没有关于PSP的书籍，突然于某天下午在学校图书馆里找到了两本《掌机王SP》，我欣喜若狂啊，但是第19辑与第24辑，从内容上看应该是几年前的，我现在想买最新的《掌机王SP》，但是我们这里的报刊亭没有卖的，所以我想问一下《掌机王SP》可不可以订阅？

湖北巴东 向尧



马修：不当学生很久了，现在学校连游戏类书籍都有，真好啊。目前《掌机王SP》还不支持订阅，但支持邮购。具体可以参考我们的邮购信息。哪位如果认识这位叫向尧的朋友，就请把我们的邮购信息转告他。一般来说，如果没有卖的，只要和报刊亭老板说一下，让他们帮着带也完全可以。

小编们好，我有几个关于邮购的问题想问一下：1.怎样邮购？寄钱还是汇款？2.邮购有没有赠品？3.邮购了要多长时间到？4.《口袋玩家》1～4还有没有？5.是不是不要邮费。

Lucifer

马修：这个问题其实以前答过，这里就再强调一下吧。大家邮购时请去邮局汇款，但千万不要把钱放信封里寄。邮购和其他购买方式一样，盘、赠品什么都不会少。至于邮购了多长时间到，一般应该是半个月或长一些。最后还是请大家放心，邮购是免邮费的。

众小编好，偶怀着激动的心情给小编们写下了这封信。话说偶的《掌机王》都是通过邮购的，我总是满怀热情等待着，可是希望越大，失望越大，每次收到书时已到了抽奖期限，（命苦，也许是偶这地区太偏僻吧！）仔细数数，我也才玩过N次GBA，我不想让自己对次世代掌机的欲望之火就这样熄灭！暑期打工赚钱我也考虑过，可是学校竟然要求补课，这……偶现在已高二了，确实该把重心放到学习上了，就让这一切成为美好的过去吧！有你们的陪伴我很开心。我会一如既往地支持《掌机王》的，小编们，加油！

广西 黄甫令

宇轩：高二了都，再坚持坚持，到大学就好了。

马修：邮购的到货时间问题……确实很无奈，因为读者服务部能做的，也就是收到汇款后立即把书寄出去，至于之后的送递效率……只希望大家理解吧。同时也谢谢各位朋友的支持。



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

DVD做成MP4或PMP格式，价格下降到5元。书的价格随猪肉一起涨，也一起跌。

dd44love

马修：MP4、PMP格式……目前来说还是得做DVD影像盘。价格方面，既然我们错过了猪肉涨价的黄金涨价时期，那么现在就不随猪肉一起跌了——话说，现在的猪肉价格也没见跌啊。

强烈要求《掌机王SP》的封面改改啊，MM都是拿着PSP的，就算小N出现也是在角落啊，从74到84的10本中，MM们拿或看PSP是五次，NDS是两次，不公平啊！

qyq1425

马修：呃，一不小心就失衡了，已经把意见反映给负责封面的编辑了，大家也帮着监督。

我太喜欢“掌门人”了，能多加几页吗？

海马

马修：呵呵，要求“掌门人”加页的还不少，不过书的总页数不变，“掌门人”加页会挤占其他栏目的空间，所以，目前的平衡还是要维持的。

最好能照顾一下偶们这类还没掌机的读者，谢谢了！

huangfuling168

马修：我们的读者里，没有掌机的其实是个不小的部分，各位没有掌机的朋友，又希望在《掌机王SP》上看到什么文章，就请大家来信或在论坛告诉我们吧，这里先谢谢大家了。

想问一下，怎么就是找不到掌机王小盘里面的PSP软件在哪里呀？

堕落血色

软饼干：小盘里没有PSP软件啊……

米格：要在资源下载页的下载地址下载的。

致歉

预定本辑有攻略安排的《我们是化石挖掘者》因为游戏没有按时拿到，所以没有制作攻略，在此先给大家说声抱歉，在拿到游戏后我们会第一时间给大家献上该作的详细攻略。



为什么www.levelup.cn/zjw这个页面不更新了？介绍那些软件没地方下载有什么用？能不能就附在盘里啊？我很想玩84辑介绍的PSP的NGP模拟器啊。

花鲫鱼

责任人：宇轩

宇轩：非常抱歉，由于83、84两辑《掌机王SP》上市时levelup服务器正好在进行升级，不能进行软件和游戏的上传下载，所以下载页也暂时停止了更新。现在服务器已经升级完毕，下载页也恢复了更新。以前介绍过的软件均都可以正常下载。宇轩在这里给大家赔礼了。

建议全体编辑，回学校去回炉。“希腊是世界四大文明古国之一”（84辑29页）也不怕让小学生笑话。难怪现在小孩子的常识不是太少，就是全错，当编辑的都这个水平！

huohu366

责任人：盲先知

盲先知：熬夜写稿头晕掉了……希望不会教坏小朋友啊，下次一定注意。这里也勘正一下，国内所说的四大文明古国指的是古代中国、古埃及、古印度和古巴比伦。

在我这个小家庭里，NDSL、PSP是不敢想的，因为爸爸开出租车，爷爷和我们住在一起，妈妈下岗后，经济的重担就压在爸爸一个人身上，早上值班回来，晚上又去开出租车，所以我平时的休闲娱乐主要是报纸和读书，而拥有一台游戏机，那只能是一个无尽的梦，在偶然的机会下，我用存了16天的8.8元去买了83辑的《掌机王SP》，在看了里面的游戏画面后，我被游戏的魅力打动了，但一部机的价钱可是爸爸一个月的血汗钱……然而我坚信，只要考上好的学校，读完出来找份工作，等领了第一份工资后，一半给家里，存100，再存几百给妈妈买条衣服，存10个月后，我一定可以买到NDS……等我下次把家里的矿泉水瓶卖了后，可能有十几块，我再买下几辑的《掌机王SP》，因为我坚信，一台游戏机给我的不仅是快乐，而且是强大的动力，激励我学习的强大动力！

广东　胡铭麟

马修：真是懂事的好孩子……包括我自己在内的很多人，在你这个年龄时，都曾因为玩淡漠了亲情。相信你的父母看到我们刊登了你的这封来信，也会非常高兴自己儿子的自立与懂事。加油吧，考上好的学校，祝你能早日报答父母的亲恩，也能早日圆自己的掌机之梦。另外也别忘了参加我们的抽奖。

宇轩：我发现一个规律，读者越要求中奖，马修越劝别人要平常心；可读者说准备自己攒钱买，马修又提醒人家参加抽奖……



栏目主持 宇轩

说到日本料理，除了寿司，就是拉面了。日本的拉面的确和中国的兰州拉面有着天南地北的区别。兰州拉面一般多以牛肉和羊肉为主，且没有任何其他配菜，而日本拉面的内容就丰富多了。哇，口水都出来了。

日本的拉面

以下是绝对珍藏的帖子，在日本比较有名的拉面很多都有了，但是还有一小部分没有，希望大家给补充完整。

楼主：あい源义经龙

http://bbs.levelup.cn/showtopic-595880.aspx





日本的拉面按照地域区分，大概分为19个地方的拉面，各有特色。

东北主要以味噌拉面为主，关东主要以酱油拉面为主，博多，熊本，主要以猪骨白汤拉面为主。







（更多好吃的拉面请参看论坛原帖）

热帖推荐

十大不可思议计算机
http://bbs.levelup.cn/showtopic-613727.aspx
欢迎有科学探索精神的朋友前来回帖。

测测你在RPG世界中的能力值
http://bbs.levelup.cn/showtopic-612682.aspx
不是毫无根据的测验哦，还是非常有趣的。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



85辑热点话题 **"怪物猎人 携带版 2nd G"**

《怪物猎人 携带版 2nd G》来了，引发了玩家中新一轮的狩猎热潮。游戏不出意外地大卖，首日67万的销量不仅值得骄傲，更让原本火热的掌机市场更加火爆。"《怪物猎人》系列"从原来名不见经传的二线作品，发展为了今天人气超高的一线作品。本辑，我们就来聊《MHP2G》及其相关的一切话题。

可惜外国的大卖和我们这里关系不大。话说回来，我刚以380元入的时候，就听到值崩到280的消息，太那啥了。

JIDE

怪物的生态是最值得研究的地方。

小兰王子

真正发挥PSP"独乐乐不如众乐乐"之功能的最佳游戏，大家一起狩猎吧！

ANUBISWW

很想玩玩，很想有台PSP。

自由基

感觉还是像这种联网合作类型的游戏受欢迎啊！合作的感觉就是棒，比市场上面的一些网游要好上几倍。

andyxia8818

《MH》还是不错滴，《2G》吸引人的就是猎人猫，简直可以把这作看成NDS上《任天狗》那样的宠物模拟游戏啊。

wangxuanqing

因为预定了《2G》的Z版，所以发售两天后就拿到了，对于《2G》的一些改变个人是十分赞同的，改变怪的动作、新增的G级难度与大型连续狩猎都是很有挑战性的。当然，对于一些防具外观与武器性能上的改变本人持保留意见。比较遗憾的是，仍然没有加入棘龙。

绿色海洋

猎人一出，大家的猎人之血又开始沸腾了。

Zero013

任天堂靠自己家的"怪物"《口袋妖怪》保住了GB系列主机不被时代淘汰。索尼也需要靠一个"怪物"来保证主机销量。而这个也恰巧是和《口袋》一样有一个"Monster"的单词。

AD奥特曼

没不辜负我的期望，做得十分厚道，不收Z版对不起自己。

dyching

我承认玩《怪物猎人》看不到血我会对怪物产生恐惧……有种老打不死怪物的感觉。

FM01

估计是《口袋》之后，少有的能让这么多人抱着掌机凑在一起，享受如此便携乐趣的游戏。

逍遥の鹏鹏

对《MHP》的总结：游戏素质高！难度很高！人气更高！

pspmhp

人气绝顶啊，老卡能挖出这么大一块金实在令我很欣慰。至于受欢迎的原因，我个人认为首先是联机使得游戏乐趣激增，其次就是"回归原始"了吧？《MHP》的玩家大都是男性的，而在原始社会狩猎都是由男性担任，大概是隐藏在体内的本能所致吧。

zero676

不知道它能走多久，最好能全平台。

fqcstc

一部分人的网络游戏。

开伦蒂尼

《MH2》或许是无闻的，不过加了个"P"之后就成了大作了。

1怪物1

谋杀时间首选，浪费青春必备，所以……我居然也开始玩儿了。

xwing

虽然因为工作忙碌及其他关系没玩"《怪物猎人》系列"，但周围的多数同事都在打。我想说的是，有如此人气的优秀游戏出现，无论是对于PSP，对于掌机市场，还是对整个游戏市场，都是好事。

马修

本辑热点话题

大家的睡前游戏

不久前MSNBC（美国全国广播公司）评出了包括《任天狗》、《进一步成人脑锻炼DS》、《音乐方块2》等5款最适合睡前玩的游戏，不过这毕竟是国外媒体评出来的，看法也是别人的，本辑我们就来说说我们自己的睡前游戏，比如各位睡前打什么游戏啦、什么游戏非常适合睡前玩啦……欢迎大家讨论。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2007年4月25日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



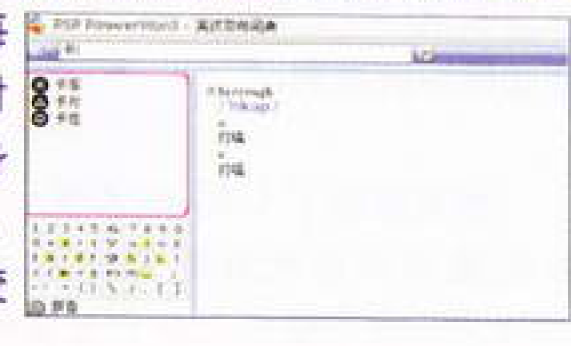
Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“NDS烧录卡”、“PSP记忆棒补丁”、“PSP汉字输入”的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。另外从本期节目开始，为照顾广大猎人玩家，特别增设全新的《MHP2G》问答版块，欢迎大家踊跃提问。OK，FAQ，Let's begin!

最近关于PSP使用方面的问题越来越多，而NDS方面的问题却不见几个，难道真的是NDS烧录卡技术太过成熟，导致玩家们在使用过程中都不会遇到问题了吗？DJ米格就此也与饼干进行了讨论，得出的结论是，NDS作为一台纯游戏主机，功能比PSP少，因此出现问题的几率也就比NDS少，不去关注那些影片转换、音乐播放、电子书浏览等内容，而只是用烧录卡玩玩游戏，遇到问题的概率的确要小很多，而难得遇上个不能运行的游戏，可能经过烧录卡刷新内核这种老套路一下子就能轻松解决。不过米格还是希望各位遇到NDS使用问题的玩友们能多多致电我们FAQ电台mig@ucg.com.cn，你的问题我们一定会热情解答的！

接着来看北京玩友杜森的问题。他来信向我们询问自己的3.71版小P在安装完记忆棒加速补丁后就无法识别到记忆棒了，而且格式化都无法修正这个错误。关于这个问题，希望杜玩友再仔细看看82辑中的介绍，这款记忆棒速度补丁仅能支持3.80、3.90 M33系列自制固件，并不能支持3.71 M33，因为3.71系统下Sony还没有修改记忆棒读取模块，因此并不存在提高读写速度的问题。而这款补丁中的修正文件反而是从3.71版中提取出来的，因此安装后反而会导致记忆棒无法识别。由于记忆棒认不出来，解决这个问题的难度就比较大了。你可以找一个神奇记忆棒试试，因为不启动PSP系统，打的补丁没有启动，在这种模式下通过神奇记忆棒重新刷固件，应该就能解决问题了。

FAQ电台 北京、沈阳、汕头、成都、保定、上海，五月第一批“天下聚会”活动热情预备中，三天长假让你痛快玩到爽，还有丰富的奖品等你拿哦！关注“天下聚会”，请登陆http://juhui.levelup.cn!

广告过后让我们看下上海玩友张超的来信询问，他问PSP上有没有汉字输入软件。由于PSP系统并不像Windows那样，它分为几种模式，比如在固件主界面下就叫做VSH模式，而进入游戏就是GAME模式，进入PS模拟器就是POPS模式，每次进入新的模式，内存都会被清空一次，因此并不具备安装一个后台输入法的能力。而PRX插件形式的输入法还未出现，就算出现了，如何识别文本输入框、调用系统汉字字库也都是问题，所以目前PSP上并没有出现独立的输入法软件。不过整合在其他软件下的输入法倒是有不少。比如整合在搜索网页下的汉字输入法、整合在词典软件下的输入法、还有整合在办公软件下的输入法。这些输入法为软件实现相应的功能提供了方便，但由于各个软件作者不同，创立的输入法也各不相同，使用起来每个都要掌握一段时间，而且PSP本身只具有按键输入，用起来也确实比较麻烦。



接着来看北京玩家刘燕的来信问题：“不知道有没有哪位小编玩了NDS版《心跳回忆 女生版第二季》，小女子我最近看上了里面的隐藏王子真岛太郎，于是全心全意攻略此人。可是这个角色自从在某个演讲会上登过一次场后就再也没出来，实在是无奈了，各位好心的编辑帮帮忙吧！”攻略这个角色必须拥有一定魅力值。在第一年的2月28日他会强制登场，之后若想再次见到他就必须将魅力值提升至30以上，接下来的日程安排一律以提升魅力为主。到了第二年3月10日，日程安排选项中会增加一个“真岛选项”，大家明白该怎么做了吧，一直选择此选项直到对方向你告白

为止，当然中途要注意适当休息，千万别因为卧病在床而错过了重要事件。

FAQ电台 近期烧录卡新品评测进行中，“玩转NDS”，带你关注有关NDS软件、周边最全面的资讯。

广告后再来看看广州的盛磊的问题“各位小编帮帮忙，请告诉我《恶魔城X 历代记》里怎么才能使用玛丽亚？还有要进入《月下》需要什么条件呢？”1.先救出玛丽亚，具体地方法如下：进入STAGE2之后会被一只牛怪追赶，打掉途中的一支蜡烛可以拿到钥匙（不要切换其他道具），再走到鱼怪的右边，开门就可以触发剧情救出玛丽亚了。之后你就可以选择STAGE SELECT上面的PLAYER SELECT，就可以使用玛丽亚了。2.在STAGE1时下了火城往左走，打花然后



再打开右边的路，打完BOSS进入STAGE2'。STAGE2'一直走到有像龙的骨头的桥，走到桥会坍塌的地方，掉下去继续往前走，打完BOSS进入STAGE3'。在STAGE3'里有骨龙的地方，就能拿到开启《月下》的道具。

下面是洪志凌小朋友的提问：“我是一名小学生，也是一个不折不扣的口袋迷，我看了《口袋玩家》介绍的口袋妖怪俱乐部入会指南的文章，并成功注册了，可是下载不到那个消除乱码的软件，请告诉我下地址好吗？”你说的那个软件就是“Microsoft AppLocale”吧，这个软件实际应用非常多，在Google、百度上可以搜索到很多下载资源。为了方便大家，我们本辑对应的资源下载页也会提供下载。

FAQ电台 《MHP2G》风潮席卷了整个游戏界，借此契机，FAQ电台从本期节目开始增设《MHP2G》问答版块，以此来回答猎人玩家们在游戏中遇到的各种疑难杂症，还请各位听众朋友们多多支持哦。

《MHP2G》问答版块 火热开张！

第一条是青海孙正龙读者的来信：“《MHP2G》里的调和成功率怎么提高以及怎么进行155号之后的调和？”其实想提高成功率有很多种方法，最简单的就是把商店能买到的调和书带在身上，此外，一些防具也有提高调和成功率的技能，发动猫饭技能“猫的调和术”也能提高调和几率。编号155之后的调和属于“炼金术”，需要发动“炼金术”技能才能调和。具体情况可以参照本辑中的《MHP2G》研究。

接着来看王子俊玩家的Email提问：“我的《怪物猎人 携带版 2ndG》在新建存档时为什么只能输入英文？我想输入日本语汉字，可是出现不了平假名的输入，我的主机是美版的，但其他所有设置都是日文，包括区域设置也是东京，但为什么不能输入平假名呢？”正如你所说的那样，《MHP2G》在改名时是不能输入假名的，包括前两作也是这样，这与机器的版本和设置无关。实在想用中文名的话可以借助FC或CM之类的插件来强制修改成中文名，不过修改有风险，使用前记得备份自己的存档。



最后是辽宁玩家李洪春的提问：“自从《MHP2G》引入“拔刀术”这个技能以后，小弟就深深迷恋上了大剑这项武器，不过现在有个问题一直困扰着本人，那就是我在角王剑、霸王剑以及崩剑这三把顶级大剑中难以取舍啊，貌似它们各有所长的样子，平时本人多用“斩味水平+1”和“拔刀术”的技能组合，请小编帮忙介绍下配哪把大剑效果最好？”首先可以排除霸王剑，此剑虽然自带50%会心，但是最高斩味为绿斩，这样就使得“拔刀术”技能的意义没有另外两者大。而剩余的两把能力在伯仲之间，不过仔细计算一下，紫斩状态下角王剑一刀的伤害还是要略高于白斩的崩剑，因此推荐角王剑。



在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位游戏愉快！

小编寄语

◆由掌机王出品的《怪物猎人狩猎志》已经上市，这是国内第一本《怪物猎人》专门志，尤其是附带的DVD收录了非常精彩的影像，希望广大猎人玩家多多支持，多提意见。

◆某日上盟区连《MHP2G》，进入一个"帮人清任务"的房间，里面已有两人，于是我接了一个G级迅龙任务，三人便出发了。很快我们便遭遇到迅龙，那两人抡起太刀就上了，我也架起缭乱放麻痹弹，接下来奇怪的事情发生了。我的麻痹弹刚打出两发，雄壮的胜利音乐响起——迅龙倒下了。"金手指？"我和一人同时在聊天窗口中打出这三个字，果然，另外那人承认了，而先前询问的那人显得异常兴奋，忙说："发给我。"我顿时感到无比厌恶，退出房间，而PSP上的剥取画面显示我正好剥取到一个"迅龙的天鳞"，我的第一个天鳞竟然是这样得到的，我心里不禁有种吃了苍蝇的感觉。

LIKY

〇如果真让我抵制什么货的话，我只抵制蠢货。——摘自某博客

〇在每台AI成熟的机器人中，都存在一些其自身AI在成长过程中积累的珍贵数据，每个人的ghost中也都存储着一些珍贵的记忆，这些所谓数据和记忆的载体，机器人称之为"记忆体"，而人类则称之为"寄托"，尽管它可能只是一支笔。——摘自好友的博客。

〇突然想起当年在一个几乎没人的影院里看了一场冯小刚的《大腕》，片子里辛辣的讽刺和一些魔幻现实主义色彩，引起了我极大的共鸣。片子结束时的那首片尾曲——王菲的《白痴》更是让我一下子浑身汗毛倒竖。无论是曲子还是歌词，或是王菲那极富迷幻色彩的声音都完全贴合了片子的感觉，那种感觉只能用震撼来形容，这首歌也成了之后我想要冷静下来时的最佳选择。

盲先知

◆**无**

十三年前，她是他的初恋，那时的两人觉得一切都是那么美好，虽然结果就像大多数初次的恋情一样不了了之……时隔十三年的现在，他得知她仍然单身一人，遂鼓起勇气再度表白，她泪流满面，之后便是两个人肥皂剧结局一般的幸福婚姻……

我："扯淡！"

◆**混乱**

最近一段时间的生活简直就是乱得一塌糊涂，各种纷繁的大小事件接踵而来，颇有"烦不死你也能累死你"的势头。最奇妙的是在这样如无头苍蝇一般混杂的日子里，体重居然有所增长，对着"渐宽"的裤腰，除了苦笑，剩下的，还是苦笑。

◆**杂**

在经过一刹那的静止与紧跟而来的天旋地转和激烈的碰撞之后，爬出车窗的我突然发现，原来劫后余生的感觉是这么的美好。

紫枫

★这半个月是游戏淡季，不过日本厂商也在期间公布了不少振奋人心的新作。像PS3版《尸人》、NDS版《逆转检察官》、PS2版《机战Z》等，一些UC青开始大叫要玩《机战》，而另一些种命则高呼着"拉克丝萨玛万岁"，这景象太欢乐了。

★最近的生活有些麻木不仁了，想找些煽情的东西刺激一下神经。翻翻电脑硬盘只有TV版《AIR》、TV京都版《KANON》、《秒速5厘米》、《云之彼端 约定之地》，哦，还有公众评价一般的《MO4》。《MO4》对我胃口的地方就是没有过多的寒暄类台词和环境描写，主题切入得很快。祈的线路从头一直到大结局前的压抑气氛也很叫人享受——不在细节上追究，本作在作为一款Galgame的大方向上还是不错的。

胧月

◆周末去看了下手机，结果挑来挑去居然还是违背了诺言，又买了一个多普达D900，VGA显示，全键盘，Wi-Fi网卡，果然按照这个标准选手机，能买的就没几个了。不过花之前一半的价格买到同样的手机，感觉就一个字：爽！

◆请众小编来家里玩，发现自己半年不用的厨艺退步好多……吃完饭和马修、澄香几个人一起打麻将倒是很开心，看来以后要多安排一些这样的活动了。

◆最近去苏宁买东西，顺便看了一下电视机，结果彻底被康佳的产品震住了……直接播放移动硬盘里面的高清RMVB格式视频，如此有中国特色的实用功能，可是Sony、松下、夏普的产品所不具备的哦。

米格

马修

◆换小编形象了，欢迎大家的评头论足。

◆去米格家，不得不赞 米格老婆的麻将打得太厉害了！

◆我个人是很不喜欢用空调的，于是每天门窗大开，闷的话顶多吹吹电扇，感觉非常好。

◆不开空调加上门窗大开，于是每天屋里都会飞进蚊子。现在的蚊子真了不得，电子蚊香跟本熏不走它们。如果不开空调又想防蚊子叮，只能借助穿得严密或用蚊帐来物理隔离了。大夏天穿得严密不现实，而蚊帐里偶尔也会飞进贪心的蚊子，虽然飞进蚊帐的蚊子可以叮我叮得很爽，但我醒来后，它就会死得很惨。

◆除了蚊子，每天夜幕降临后，还会有几只向往光明的蜜蜂飞进厅里围着日光灯转。虽然是不速之客，但它们好歹也是追求光明的理想主义者，因此我也没去消灭它们。不过这些胡乱追求光明的家伙的结果很可悲——没有一个能活到第二天。

软饼干

◆最近心血来潮，在电脑里装了N多游戏模拟器，闲暇时就拿出来耍一耍。在搜索ROM的时候才发现有好多好玩游戏我见都没见过，数量有几百个之多，(－ －)够我慢慢消化的了。

◆在群里聊天，被众人鉴定为猥琐大叔，这年头说几个笑话就被人说成猥琐，年龄一旦超过25就是大叔了……

◆最近看了部DV电影《柯洛弗档案》，初看电影海报和介绍以为只是一部粗制滥造的烂片，不过前10几分钟乏味的铺垫过后，就瞬间感觉这片子很神奇。这里就不剧透了，反正这是部很强大的电影，推荐给大家。

宇轩

▲人与人之间之所以会不同，很大程度上是由于他们想法上的差异。家庭、教育、环境等等因素，都是直接造成想法差异的原因。一个人的改变，往往就是从思想开始的。

▲有人说二次元的东西不好，其实如果你正面来看的话，二次元就是一扇窗户，映射出现实的影子。不过影子毕竟是影子，就像理论永远需要实践，不然仅仅是空谈一样。

▲这两天经常晚上加班，白天睡觉，真正体验了一把时差颠倒的感觉。各位读者大人，正常的生活规律非常重要啊！

▲钢琴练习顺利进行中，学的第一首正式曲目便是坊间流传“泡MM必学”的《爱的罗曼史》，讽刺么……

雷伊

■原本以为《空之轨迹 the 3rd》要到9月底才发售的，没想到7月底就要推出了，我的《SC》还没有打穿啊……

■YUI的专辑越卖越好，但离我却似乎越来越远了。新专辑听了一下后，感觉并不是很对味，再也找不回听第一张专辑时那种从头到尾都让我觉得同样精彩的感觉了。有的时候起点太高了也并非好事啊。接下来期待的是绚香的第二张专辑，从目前的情形来看，失望的可能性应该会很低。

■《黄昏综合症》续作终于公布了，《逆转》外传也终于浮出水面，很好很强大，期待。

乌冬

◆说起来还真是巧合，在《MHP2G》里养了一只叫作乌冬的猫，现在的情况是乌冬天天带着乌冬去打猎，如果各位读者在自己的游戏里也见到它的话，请不要虐待它哦。

◆PS3买回来已经差不多两个月没碰了，想一下在这期间还只开过一次机，现在手柄上已经积满了灰尘……看来要抽时间擦擦了。

◆好朋友要结婚了，在这里表示最真诚的祝福。

◆《机战Z》公布，原来眼镜厂对PS2还是很有感情的呀，不知道这是否意味着PS3的《机战》还遥遥无期呢？

羽纹

★由于房租涨价的问题，我们寝室可能要被迫搬家，看着宿舍里那一堆东西，希望和房主商谈后对方能做出一定的让步，毕竟搬家这项工程太巨大了。

★《MHP2G》游戏时间顺利突破100小时，目前发觉自己使用长枪的水平越来越次了，不知道是不是因为豪爽奔放的双刀用多了，现在对需要稳扎稳打的长枪显得极为不适应。难道这就是交替使用不同武器的隐患？

★看过部分报道后，继续对“《机战》系列”和“《火纹》系列”分别在PS2、Wii上的最新作持无视态度。

★近来一些原因弄得自己心情有些烦躁，希望能快点调整过来吧！

小编博客

软饼干

饼干第一次正式写博客，也没准备啥好内容，就来随便谈论下发生在自己身边以及玩家身边的事吧。

独乐乐不如众乐乐

文章标题“独乐乐不如众乐乐”的原文是出自孟子的某篇文章，意思是一个人欣赏音乐快乐不如和众人一起欣赏音乐快乐。我也不知道这个解释到底准确不，反正也是搜索出来的答案，感兴趣的玩家可以上网查一下。

要问最近哪款游戏最火爆，用屁股想也知道肯定是《MHP2G》。“嘿！饼干来刷两盘金银火不？天鳞不够用了！”我只要被人这么一勾引，就会立刻停止其他娱乐活动，斗志昂扬地投身到狩猎中去。想想也奇怪，《MHP2G》只是一款资料片性质的作品，却吸引着大量的玩家趋之若鹜。造成这种局面的原因是什么呢？要我看，最主要的原因就是那魅力无穷的集会所4人联机狩猎，可以和周围的人进行互动，和朋友们相约在游戏中碰面，绝对要比一个人闷头玩来得爽。当年独自1人死磕PS2版《MH2》时，就常常暗自神伤，“要是能有人帮我一起打该多好啊！这个怪怎么砍都砍不死啊！”这些问题，精明的游戏厂商全都看在了眼里。如今玩家的美好愿望达成了，商家自然也就数钱数到手抽筋了，玩家和商家都乐了，这也算是“众乐乐”的一种体现吧。

饼干在逛游戏论坛时，总会看到有玩友发贴说自己现在玩什么游戏都是玩一会就觉得没意思了，完全没有以前那种感觉了。其实我自己也有过类似的情况，比如PS2已经1个月没打开过了，实在找不到想玩的游戏。我认为之所以会有厌倦游戏的情绪，不是游戏不好玩，最主要因为缺少了与其他人交流互动的重要环节。回想小时候，那时候大部分游戏都可以双打（除了一些RPG作品），在当时如果能和张三李四一起奋战的话，所产生的愉悦感绝对要比独自一人玩时高很多。所以说，遇到热情消退时要不你就暂时别玩游戏了，要不就尽量避免独自进行游戏，多接触一些需要多人参于的游戏，以“众乐乐”的游戏方式将渐渐消逝的游戏热情重新找回来。



曾经有好友让我给他推荐几款可以联机的游戏，当时我仔细地想了一下，然后打了一堆游戏名字过去。“喏，这个NDS上的《马里奥赛车》和《俄罗斯方块》可以增加你与MM之间的友好度，窍门是联机时要记得放放水。那个PSP上的《杀戮地带》、《MGO》和《荣誉勋章 英雄》很适合与男性玩家一起联，这可是体现你游戏水平的大好机会，可不要浪费了。”联机对战具有拉近人与人之间距离的魔力，如果你想增强朋友间的友谊或是想认识漂亮MM，一起玩游戏绝对是一个最简单易行的方法了。

虽然自己是一名掌机游戏编辑，但骨子里更青睐于内容火爆刺激的家用机平台游戏。去年购入PS3就是为了能够联机玩《使命召唤4（COD4）》，通过与国内、国外玩家进行激烈的战斗以及实时的语音交流，使自己结交到了不少厉害的家伙，甚至还有点相见恨晚的感觉。又比如某次联机玩PS3版的《科林麦克雷拉力》，由于在比赛中获得了不错的成绩，有一位外国玩家在比赛后发来了加为好友的短消息。一次看似普通的联机对战居然还能结识外国玩家，当时我还真有点得意，嘿嘿。以上说的这些是我平时获得游戏乐趣的法宝，也是自己在PS2和GBA那个时代里从未尝试过的游戏方式。好了，我看篇幅也不够了，就先说到这里吧，我要继续找人帮我刷《MHP2G》的素材去了，最后祝各位玩家都能在“众乐乐”中重拾那份快要失去的游戏激情。

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

中奖名单

《掌机王SP》第84辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖



泉州市	李京凡
肇庆市	朱德健

一等奖





福州市	陈垲
百色市	黄居安
丹阳市	姜渊明
化州市	林诗婷
开封市	马超
银川市	朱学志

二等奖



汕头市	蔡锴
温州市	陈世泾
上海市	程晓锋
长沙市	范翔
广州市	关小华
北京市	李跃
南京市	钱晶
广州市	熊力

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

南宁市	胡晓燕
佛山市	黄帅
沈阳市	沈小龙
贵阳市	王焱鹏
东莞市	叶卓燊
绍兴县	俞纪梁

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖



想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

陈凯丽　昵称：葬枳

性别：女　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《啪嗒嘭》、《最终幻想》、《太鼓之达人》
地址：江苏省常熟市中学高一（6）班
邮编：215500　QQ：623353312
想说的话：为什么非要你的爱？为什么眼泪好想掉下来？



孙亿

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：江苏省无锡市锡北镇泾西村后惠巷30号
邮编：214000　QQ：120607724
想说的话：喜欢《怪物猎人》的人加我QQ或来信。

隋斌　昵称：归隐山林的熊

性别：男　年龄：24
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《马里奥》
地址：辽宁省沈阳市铁西区重工南街6-2号
邮编：110000　QQ：415978147
电话：13940464830（仅短信）
想说的话：希望好友岳凌飞早日减掉身上囤积的多余脂肪，和你联《怪物猎人》的感觉真棒！

魏巍

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP-2000
喜欢的游戏：《战神》、《最终幻想》、《生化危机》
QQ：329777792
电话：13614160770
想说的话：好想有很多时间玩游戏！

杨文博　昵称：二叔·熊猫

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GB、GBC、GBA
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《火焰之纹章》、《口袋妖怪》
地址：吉林省白城市第一中学主校高二（1）班
邮编：137000　QQ：46566568
想说的话：玩转游戏，趣味第一；不管难易，来者不惧！

刘永鑫

性别：男　年龄：19
拥有掌机：NDSL、PSP-2000
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《马里奥》、《口袋妖怪》、《女神侧身像》
QQ：639102872
电话：13472924242
想说的话：加我的朋友注明暗号“掌机王SP”。

张少华　昵称：BigBoss

性别：男　年龄：22
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《战神》、《使命召唤》、《逆转裁判》
地址：河南省焦作市山阳区和平东街2号院53栋2单元10号
邮编：454002　QQ：410120117
电话：13259700636
想说的话：希望焦作的朋友多多与我交流！

齐林　昵称：老齐

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化危机》、《口袋妖怪》
地址：北京市海淀区明光中学　邮编：100082
想说的话：愿与天下掌机玩家结交朋友。

刘明玮

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GB大家族、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《三国无双》
地址：广东省广州市白云区民政路45号502房
邮编：510405
想说的话：马修，我永远支持你。

沙文志

性别：男　年龄：17
喜欢的游戏：《最终幻想》、《逆转裁判》
地址：广东省阳江市广东两阳中学高二（10）班
邮编：529566　QQ：340195374
想说的话：为了高考，我要平衡游戏与学习的时间。

刘智凯

性别：男　年龄：15
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：武汉市汉阳区七里二村297号701门
邮编：430000
想说的话：祝《掌机王SP》各小编在今年好运多多。

陈双

性别：男　年龄：20
拥有掌机：GB、GBA（已卖）、iDSL
喜欢的游戏：《机战》
地址：福建省福州市台江区上杭路131号2座102室
邮编：350000　QQ：592327815
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，加油。

周末末　昵称：大兽兽

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《怪物猎人》、《战神》
地址：北京市海淀区　QQ：279597379
想说的话：你们只管联系我。

薛岩　昵称：夏之犹豫

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：好玩就喜欢！
地址：北京市海淀区烟树园3号楼5C
邮编：100097　QQ：574672061
电话：13261839492
想说的话：希望多交天下拥有掌机的好友，也祝《掌机王SP》越办越好。

陈金宇　昵称：天魔流枫

性别：男　年龄：17
拥有掌机：暂时没有
喜欢的游戏：《最终幻想》
地址：江苏省兴化市楚水实验学校高二（8）班
邮编：225700　QQ：895400324
想说的话：有PSP从远方来，岂不快哉。

陈博　昵称：独一无二

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《NBA08》、《高达》
地址：山西省太原市实验中学初一277班
邮编：030012　QQ：823529491
想说的话：想连《高达》的话就来找我吧，我随时奉陪。

张超　昵称：2C

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBC、NDSL
喜欢的游戏：很多……
地址：上海市宝山区杨行镇杨泰一村338弄5号102室
邮编：200000　QQ：394318685
想说的话：喜欢《怪物猎人》的人加我QQ或来信。

张诗远

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GB、GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《口袋妖怪》、《塞尔达》
地址：北京市海淀区国防大学2号院甲24楼1101室
邮编：100856
电话：13520963652（短信）
想说的话：喜欢动漫的找我！我是《OP》Fan！希望早日得到PSP。





栏目主持 米格



眼看5月份日益临近，第一批"天下聚会"名单也已经确认，这批聚会普遍集中在五一3天长假中，一些聚会组织者甚至已经在安排其他两天的附属小活动啦，喜欢联机、交友的朋友可千万别错过哦。不过在聚会的同时也要多多注意安全问题，16岁以下的玩家建议在家长协同下参加聚会活动，当然，我们还要感谢"北通"对本次活动提供全面赞助。下面还是让我们来看看第一批的聚会预告吧！

"天下聚会"北京TVGAME玩家联盟成立一周年大庆

聚会时间：2008年5月1日10：00至17：00

聚会地点：中关村海龙大厦6层稻草熊动漫主题餐厅

聚会内容：PSP《山脊赛车2》、《MHP2G》、《高达Seed 连合对扎夫特》，NDS《马里奥赛车DS》、《应援团2》、《马里奥聚会DS》，Wii《马里奥赛车》、《10项运动》

预计人数：100+

主办人：方糖

联系QQ：645513896

联系电话：13810164673

报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic.aspx?page=end&topicid=615059#9974540

"天下聚会"昆明云游联盟两周年聚会

聚会时间：2008年5月1日中午12点至下午6点

聚会地点：人民中路胜利堂广场"时钟吧"

聚会内容：PSP、NDS联机玩游戏，交流，游戏比赛，聚会和比赛完全免费，大家只需要出自己消费的费用。

联机游戏：PSP《MHP2G》、《山脊赛车2》、《WE2008》等，NDS《马里奥赛车DS》、《马索奥运》、《应援团2》等

比赛内容：PSP《MHP 2G》、NDS《马里奥聚会DS》

联系方式：6441746（小灵通）310173362（QQ）

论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-609554.aspx

"天下聚会"沈阳混沌町一周年委托任务

情报费用：15元门票费

时间限制：2008年5月2日10：00至17：00

目的地：沈阳市青年大街避风塘茶楼

委托内容：PSP《MHP2G》、《DJMax2》，NDS《太鼓之达人DS》、《Bleach2》

必要物品：PSP、NDS

有利职业：玩家

任务报酬：丰厚奖品及赠品咕啵

联系方式：暗雨 84887271 （QQ）

论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-609920.aspx

“天下聚会”五一汕头联盟成立一周年联机聚会の Cosplay 篇

聚会时间：2008 年 5 月 2 日
聚会地点：六星集咖啡店（南国商城沃尔马侧面，店内有 Wi-Fi 无线网络）
聚会内容：PSP《MHP2G》、《山脊赛车 2》、《DJMax2》、《太鼓之达人 2》、《高达 Seed 连邦对扎夫特》、《WE2008》，NDS《太鼓之达人DS》、《马里奥赛车 DS》、《应援团 2》、《Bleach2》，其他内容还包括 Cosplay 社团表演
联系电话：月轮／13729200800、QLC／13643020570
联系 QQ：305753441
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-607783.aspx

“天下聚会”五一黄金假期我们再度相约上海！聚会归来！

聚会时间：2008 年 5 月 1 日
聚会地点：古滇茶坊
聚会内容：PSP《MHP2G》、《山脊赛车 2》等，NDS《太鼓之达人 DS》、《马里奥赛车 DS》等，详细情况参看聚会群
聚会 QQ 群：28014358、7676385、25847232
联系人：车车
联系电话：13818077113
QQ 帐号：200871876
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-613839.aspx

“天下聚会”成都联盟掌机五一交流聚会

聚会时间：2008 年 5 月 2 日早上 10：00 至下午 18：00
聚会群号：25991718
聚会人数：预计 30 人左右
聚会消费：15 元（含冰柠檬饮料以及中餐一份）
聚会地点：磨子桥亚华大厦二楼悠滋悠味餐吧（百脑汇电脑城旁）
比赛项目：NDS《太鼓之达人 2》，PSP《山脊赛车 2》
联系 QQ：231572136
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-613046.aspx

“天下聚会”保定第四届游戏动漫盛会

聚会时间：2008 年 5 月 1 日至 3 日
聚会地点：保定建华路市场（保定市火车站东北向斜对面，各路汽车在火车站下车北行200米路东。）
聚会内容：动漫 COS 大赛、游戏竞技大赛、游戏试玩与互动、游戏表演、动漫产品发卖
预计规模：三日累计 1000 人次
动漫项目：动漫 COS 舞台剧、走秀、歌舞等
游戏项目：PSP《铁拳 DR》、《山脊赛车 2》，NDS《马里奥赛车 DS》、《Bleach2》、《炸弹人 DS》，PS2《铁拳 5》、《少年街霸 3》，Wii《雷曼 疯兔》、《Wii Sports》
报名方式：
1、动漫社团：可以直接联系策划人。
2、游戏玩家：免费参与，支持论坛报名。
报名地点：
1．玩家报名地点：百汇电玩专卖店 2019131（保定劝业场南面），报名负责人：李军／13483772124、王龙飞／13091223310、蔡佐臣／13315250705
2．大学校园玩家报名地点：本校的参办负责社团。咨询负责人：星星／455056842（QQ）13663319140（电话）、龙飞／5509209（QQ）13932219912（电话）
QQ 群：保定 TVGame 联盟总群 18142037、保定动漫 Cos 社团总群 5641037
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-611141.aspx



还记得曾经给我们无数快乐、但现在被卖掉或躺在角落里的掌机吗？还记得那些曾经和我们一起联机而今却久未联系的同学朋友吗？本辑“掌机王自由谈”的第一篇，收录的便是回忆性质的《掌机随笔》。第二篇则可以算作是一篇吐槽文，内容就是触控笔丢失后……这里就不剧透了，接下来大家就慢慢欣赏吧。最后继续欢迎各位朋友们投稿“掌机王自由谈”。



过去的时光就像过去的季节，往事还留在记忆中，却又怎么也不能信手拈来，那些打机的往事、一同攻关的朋友……时光匆匆，人亦匆匆，惟一不变的，也许只有对掌机的这份感情了吧。

被搓坏的GB摇杆

和所有人一样，谁都有第一次。我第一次被那小小的机器吸引住眼球，是在小学六年级的某天，一个叫建的朋友买了一台名为 Gameboy 的游戏机，方正而又硬朗的线条，拿手里很有重量感。“《拳皇》，是《拳皇》！”我惊讶道。而建也很满足于我的惊讶表情，开心地把机器递给我——结果，他失去了第一个为机器另购的摇杆配件。

为此他懊恼不已，他说他不怪我，只他怪自己当时疏忽，忘记了我在街机厅“搓”《KOF》时候的狠劲——这是以后我们想起还常常发笑的话题。虽然他说不怪我，但之后的一个星期建都对我心存警惕，而我总是期盼地看着他。一个星期后，我终于又回到了厮杀的战斗场上。

后来我上了初中，和建分开了，我也决定买台Gameboy，那时刚刚出了薄机型，是装7号电池的——为此我还特地研究了日后电池的来源——家中的遥控器和爸爸的刮胡刀，然后就开开心地去玩家里的FC了。即使在若干年后，我对当时的想法都抱有赞许的态度，我记得机器的价格好像是300吧，这个数目对当时年少的我是个挑战，于是我也未能免俗，依旧期盼地看着……不过这次的对象不是建，而是父母。结果完全相同——我被拒绝了。

我只有自己存钱了，当我快存够钱的时候已经是初三了，想想繁重的学业、买了也未必有时间



玩，因此最终还是没买。平淡而又美好的初中就这样结束了，而我的掌机生活也即将开始了。

《石器时代》和GBA



刚到高中，一切都是新的，像随季节迁徙的鸟儿一样，鲜活而又富有生命力。我很快就找到了许多同好，建也和我同一个班级，这让我很开心。相别三年不见，建还是那样没有变化，连听起来像杀鸡般的笑声都没变。一天放学，他很神秘地拿出一样东西说给我瞧，我好奇地看着他拿出一个像手柄一样的游戏机——GBA！我知道我的生活又要不平静了，事实是的确如此。这个手柄状的小东西所带给我的快乐是我以后的GBA SP，乃至现在的PSP所不能比拟的。

我现在还很清楚地记得建给我看的第一款GBA游戏是《超级机器人大战A》，弓天使的弓箭必杀非常漂亮，给我留下了很深的印象。其实关于掌机的点点滴滴我都能记得很清楚，或许是感情太深了吧。为了挽回我初中没有掌机的遗憾，我决定买一台GBA。

可现实总是残酷的，将近600元的价格，让我感到作为学生玩家的不易。说到这里不禁要说，至今我还对那时候的校门外的一本游戏杂志耿耿于怀，杂志的封面是个拿着GBA很专注的美国小子。相信很多人都看过这张图片，你可以想象每天放学时候，我经过那个报摊的心里有多痛苦。

就在我认为我的掌机很遥远的时候，转机出现了，在这里借用一句话：缘，妙不可言。因为我那台GBA的来历竟然和听起来毫无关联的《石器时代》有直接关系，而《石器时代》也从一定程度上解释了我为什么一直没有攒钱买到掌机。一次，我偶然经过一家软件店，看到了《石器时代》PK大赛的海报，于是我抱着尝试的心理去了——奖品是GBA？不可能啦，不过我很幸运地得了第一名，奖品是一只名为白虎的宠物，相信玩过这个游戏的，应该知道这个宠物的珍惜程度吧？于是，我很爽快地卖掉了它，买了GBA还用剩余的钱买了一些卡带和配件。就这样，我的重要道具——紫色日版GBA入手了。

后来的日子里GBA陪伴我度过了许多的美好夜晚，这里也不得不赞一下GBA的质量，一次，星期天躲在家里没写作业玩GBA被妈妈发现。暴走的妈妈拿起GBA砸在地板上。当时感觉整个世界都崩溃了，而最后，我竟然发现GBA只是电池盖脱离，电池飞了出来，真是幸运。

而我最喜欢的游戏，就是“《牧场物语》系列”和“《机器人大战》系列”了。第一次看到《牧场物语》是在初二时候厕所里，别的班的学生下课了躲在厕所玩黑白GB。他很开心地喂牛钓鱼，我看得也很开心——这就是当时有机器和没机器的差别，以至于我忘记了厕所的臭味并且上课迟到。当然，除了《牧场》和《机战》，我也零零散散地玩过一些其他作品，后来的《勇者斗恶龙 怪兽篇》和《最终幻想战略版A》也都是我喜欢的作品。



2003年2月14日，GBA SP发售了，我现在还保存着介绍它上市的《掌机王》，紫枫还对GBA SP进行了拆分。之后直到现在的《掌机王SP》第82辑，我都在买。毫不夸张地说，是《掌机王》一直是伴着我长大的，也可以说是我看着《掌机王》成长。后来一次在学校的报刊亭买《掌机王》的时候认识了我现在的女朋友，再后来我换了PSP主机，每天和女朋友联《MHP》……

PSP的机能实在是很强，确实带给了我从未有过的掌机体会，然而用GB的小摇杆搓《格斗之王》、为GBA朝思慕想的日子还总觉得就发生在昨天。实际上从GBA到PSP，不知不觉掌机已经伴我走过了多年，掌机加深了我和建的友谊，让我结识了《掌机王SP》，更让我认识了现在的女友。我与女友相恋至今，对《掌机王SP》也一直支持，惟独那个叫建的家伙后来转学去了外地，无声无息地离开了。现在的我想到和他在一起童年时候的快乐都会特别伤感，掌机带给我毕竟实在太多——随笔的最后，就祝我这位从小玩到大的玩友建，以及所有喜爱掌机、喜爱游戏的朋友都顺利快乐。



文 ZOKKER

触控笔丢失的午后

为了抵抗屠杀我宝贵时间的午后睡魔，我掏出NDSL准备继续昨天未完的《塞尔达传说》。打开开关，莱因哈特的破船顿时浮现在屏幕中的无垠大海上，尔后，我一如往常地把手摸向NDSL右侧的笔槽——就像即将上阵的勇士从鞘中拔出宝剑般，然而我惊讶地发现，鞘中的剑不见了、不，是那槽中的笔消失了！



怎么可能？我昨天还用过的！

我惊慌失措，可是有时候事情发生得就那么诡异，一个东西说不见就不见，根本连个招呼都不打。在一阵无意义的翻箱倒柜过后，我终于证实了一个事实：那根小小的触控笔已经从这个时空平面上蒸发掉了——至少在我能找得到的范围内消失了。

这意味着什么？在我的触控笔复活之前，林克再也不能奔跑在海拉尔大陆上作出漂亮的回旋斩了；而应援团众们只能乖乖地看着地球被摧毁而无能为力；《使命召唤》中的战斗英雄们也只能呆站在原地成为敌人的靶子，等着无数的子弹手雷倾泻在身上；至于《瓦里奥制造》里的一干猥琐人都全部去洗洗睡吧……更不用说NDS用的绘画、字典、打字等软件，全部都将被我无限期地封杀了……

“有什么了不起，我还可以玩文字AVG啊！”王泥喜那140分贝的异议声让我体内的小宇宙再次熊熊燃烧。去你的触控笔吧，我对自己的果断抉择感到满意。可是没多久，我就体验到没有触控笔的“调查”是如何的麻烦，还有采集指纹、解析纸层……种种打击汹涌而来，瞬间将我的热情查克拉扑灭，我仿佛看到触控笔缩在某个阴暗的角落对我阴笑……可恶，去你的王泥喜！我果决地关上NDSL，不再想那刺刺头的红衣小生是如何在律师台上搬弄是非威震八方了……

“AVG搞不定，玩RPG总不成问题吧？”我边问自己，边再度按下NDSL的电源。事实证明，我的自我安慰，和西西弗斯往山上推石头的过程一样毫无意义！果然，《口袋妖怪》烘烤不能，《最终幻想Ⅳ》小游戏模式不能，《FFCC》魔石调合不能、绘制莫古利和莫古利赛车全部不能……诸多的打击接二连三而来，继续残酷地摧残我的心情……天啊，我又看到了触控笔在阴深角落里对我的无情嘲笑！

好吧，你狠！一个无意义的叹息后，我下定了决心——大不了不玩了！我朝看不见的触控笔作了一个鬼脸后，（精神胜利法？）得意地打开了电脑。然后习惯性地点开了NDS新闻网站，头条上赫然放着《忍龙》的视频。

视频中，隼龙在屏幕中上窜下跳，突入敌阵如入无人之境，然后抓起一只面目丑恶的敌怪，高高跃起，一个华丽的饭纲落将敌人摔成一道炫丽的光芒，看得我眼花缭乱，热血沸腾。可惜，这又是一个只对应触控笔的游戏。我叹了口气，就在这时，我突然想起了我至少还可以玩ACT吧，毕竟像《忍龙》这样的ACT在动作游戏界也只是少数，大多数ACT还只是老老实实用着上下左右ABXY。

想到这里，我兴奋地一跃而起，抄起NDSL第N次打开电源，《刺客信条》，埃泰尔，我来了！

很快，我又成为了那个在城市顶端飞荡而过的白鹰，那个走木条如履平地的顶尖杂技演员！（埃泰尔：……）看着主角在我手上比人猿泰山还人猿泰山的完美身手，我得意地笑了起来——让触控笔见鬼去吧！

然后，我看着埃泰尔抽出绳索，驾驭神风荡到对岸的房顶，一个漂亮的前滚翻，华丽地刺杀敌人，转身，冲过独木桥，逼向另一个正在发呆的敌人，拔剑——不对！是要拷问敌人！这、这不就是一个无音乐的简陋版《应援团》吗？天啊，我彻底崩溃了……

经过这一系列的折腾，我终于向我的触控笔投降了，当我问朋友触控笔的价格时，才经朋友提醒想起——其实，我那NDSL的包装盒子里，还有一支被遗忘N久的备用触控笔。



本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。



太空侵略者 极限

◆Taito◆STG NDS



30年前，《太空侵略者》在日本红极一时，如今，它的30周年纪念作品《太空侵略者 极限》降临到了NDS、PSP这两大游戏平台上。

作为STG的始祖级作品的30周年纪念作，《极限》的怀旧成分还是很大的，本作的画面保持了之前8位游戏时的样子，无论是NDS还是PSP，画面都非常朴实。和游戏角色不同的是，游戏的背景采用的是动态的画面，十分有现代感。把一款原本有些古板的游戏烘托得很有活力。

游戏的背景音乐稍微的有些简单，可能是为了衬托打击时的声音，带有电子感的背景音乐显得有点若有若无。而游戏打击时的音效做得很不错，有点太空的奇幻感觉。而且玩的时候会感到本作很有节奏感，完全可以把本作当成一款音乐游戏来玩。这也算是本作的一个亮点。

抵御外来生物这类题材在现在看来虽然早就土得不行了，可如果在30年前，想出这种题材可是非常需要有想象力的。既然作为30年前的游戏霸主，游戏的系统自然是十分严密了。游戏相当容易上手，模式也很多，NDS版比PSP版还多出的Wi-Fi系统等诸多小优惠，更显出游戏厂商的诚意。

作为一款影响了一代人的游戏，游戏存在的意义早已大于游戏的本质，就算对这类游戏的类型和题材不太感冒，拿来当作一款休闲游戏也是不错的。

评论人：兰色的DS　评分：7

小鼠大厨

■THQ■ACT PSP



今年春节里抽时间看了下迪士尼2007年的年度动画《小鼠大厨》（又译作《美食总动员》），这部轻松幽默而又不失温情的动画的确称得上一部佳作。小翔一时心痒，赶紧找了下PSP和NDS平台上的本作来玩上一玩，看看这部素质不错的动画电影所改编的游戏究竟能达到什么样的程度。

PSP平台上的本作在剧情上并非照搬动画，而是根据电影的结局原创的一段小故事。它讲述的是电影中食神餐厅被查封后，两位男女主角正筹划着开办他们的新餐馆。然而，坏蛋Skinner又再次卷土重来，偷走了他们为新餐馆而准备的食谱。于是，玩家就要扮演料理鼠王Remy，开始一场寻回食谱的大冒险。

从剧情可以看出，这是一款不折不扣的动作游戏（非常简单典型的美式ACT剧情）。小鼠Remy或穿过沙发缝、或跳跃于花盆、或翻越烛台、或爬窗门框，再借助各种物品道具，一路到达终点，拿到食谱。游戏场景中的物品道具都比Remy大出不少，很容易让人联想到FC上的经典名作《松鼠大作战》。另外，在游戏中还可以通过收集隐藏的钥匙来获得奖励和游戏完成度、通过获得奶酪来购买提升各种能力等等，保证了游戏在收集方面的耐玩度。

虽然这款游戏一上手就趣味性十足，但游戏的缺点也显而易见，流程单调几乎已经是欧美电影改编游戏的通病：刚开始感觉不错，但长时间游戏就会失去继续玩的动力。玩家对本作的新鲜感消失之后，或多或少都会有些厌烦这种为了食谱一路跑到头的单一形式。而在视角的把握上，游戏也存在着一些问题。但对于看过动画的玩家来说，这款画面效果优异、音乐轻松闲雅的游戏还是值得一玩的。

评论人：翔 Lotus　评分：7

绘 licut

画廊

狩猎季节2G篇 第2话

眠、眠鸟有两只…主人救我喵！！

旺财！！

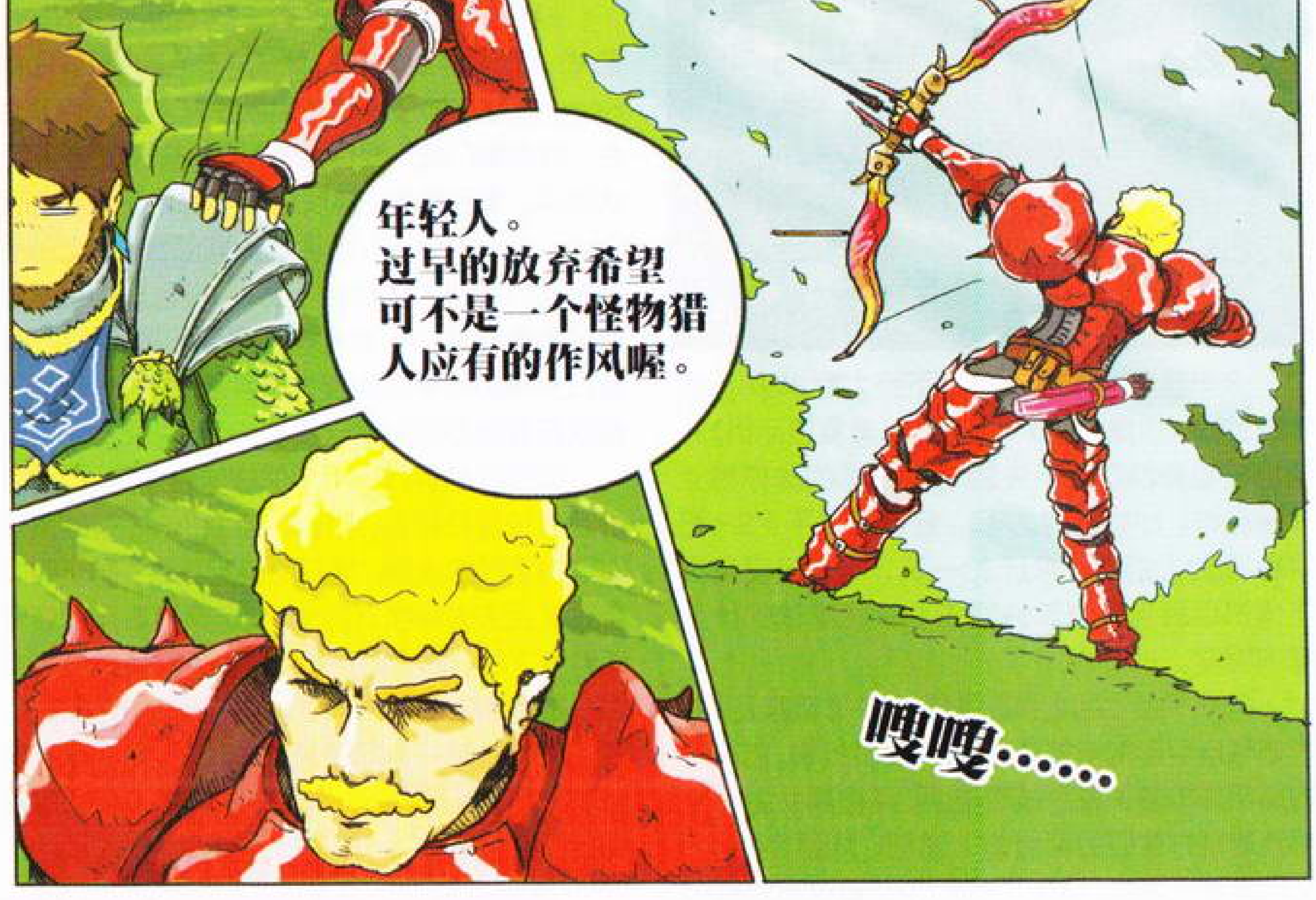
主人~

啊啊啊怎么办啊！！

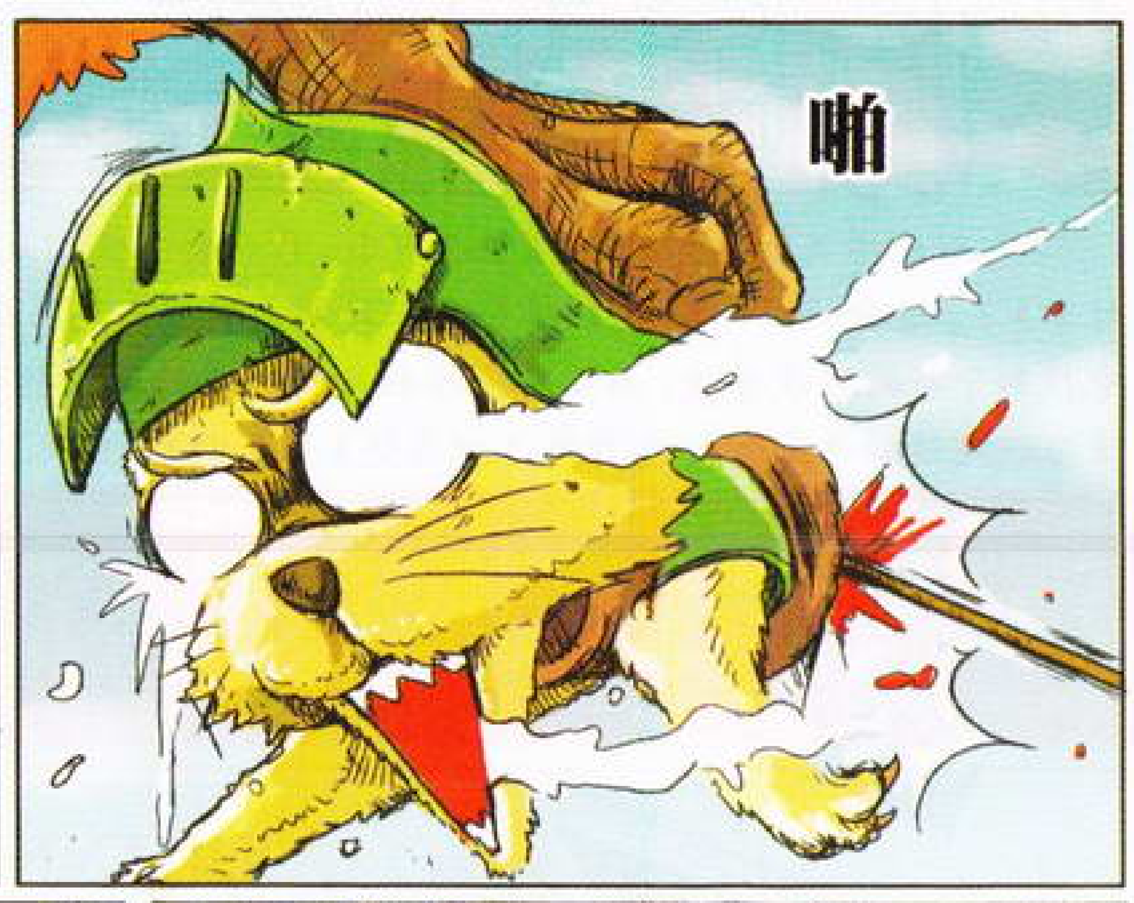
旺财……

虽然你成事不足败事有余，但主人一定会想办法救你的……

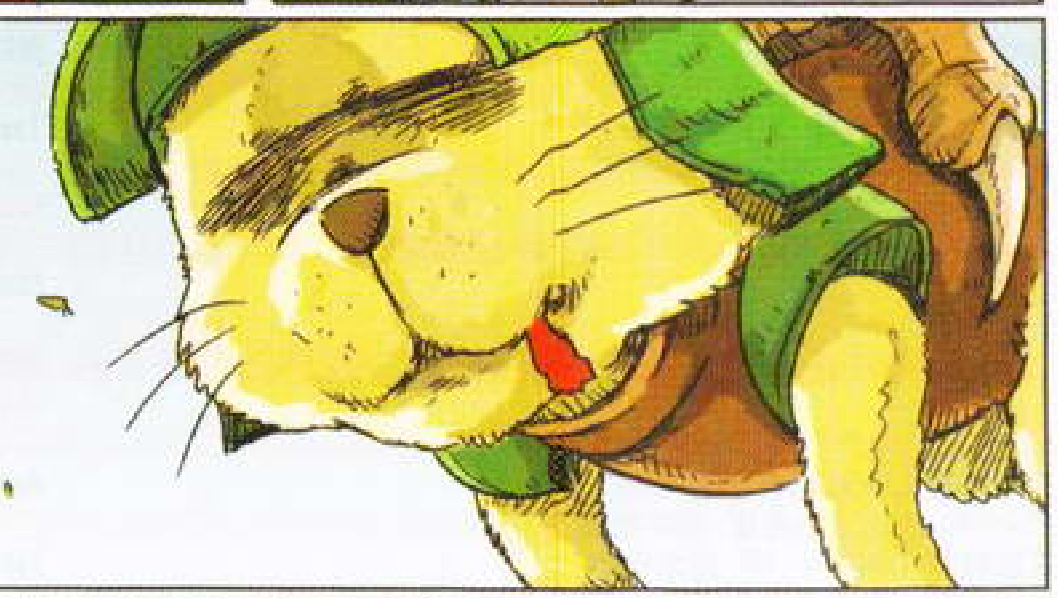
主人我相信你喵……你一定会追上并救出我的喵……




弓、
弓箭？！


啪


失、失手了？看来我果然不善于用弓啊…
你丫怎么说得如此轻巧！我的旺财啊！！


主人……我对你忠心耿耿……
没想到在这生死关头……
你竟然杀猫灭口……伤口再疼
也比不了我心中的痛楚……
难道这就是我们猫仆的宿命
吗……


喂…我说，不用伤心太早啦…
旺财你不要误会啊！等着主人！！


嘿嘿…这眠鸟就交给我来搞定吧！老子一定会把这猫救回来的…我可是杀死过老山龙的男人啊！
待续

掌机游戏综合发售表

5月上旬值得关注的作品依然屈指可数，惟一能够吸引玩家眼球的作品也许就要数NDS的《高达纹章》了。这款作品号称在剧情交代和战斗系统方面能给玩家带来新感觉，老玩家们也许可以从中找到全新的游戏乐趣，而以前没接触此类游戏的玩家也可以试着体验一下本作，说不定这款有着全新风格的作品会成为你进入《高达》SLG世界的敲门砖呢。

发售表阅读提示

1. 本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。
2. 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。
3. 红色字体为受瞩目游戏。

NINTENDO DS

2008年4月24日			
现子麻将！老千放浪记 アッコでポン！イカサマ放浪记	Success	TAB	5040日元
日本语检定DS 日本语检定DS	Paon	ETC	3990日元
亲子同乐DS绘本 粗心无尾熊 亲子で游べるDS绘本 うっかりペネロペ	Temco	ETC	4410日元
That's QT That's QT	Koei	SLG	3990日元
召唤之夜 サモンナイト	Banpresto	S·RPG	5040日元
侦探神宫寺三郎 永不消失的心 探侦神宫寺三郎DS きえないこころ	Arc System Works	AVG	3990日元
回忆之日2 Days of Memories 2	SNK Playmore	AVG	5040日元
火影忍者 疾风传 忍列传Ⅱ ナルト NARUTO 疾风传 忍列传Ⅱ	Takara Tomy	FTG	5040日元
太鼓之达人DS 7岛大冒险 めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	NBGI	MUG	5040日元
梦猫DS 梦ねこDS	SEGA	SLG	5040日元
2008年5月1日			
高达纹章 エンブレム オブ ガンダム	NBGI	SLG	5040日元
和面包超人一起玩吧 ABC教室 アンパンマンとあそぼ ABC教室	Agatsuma	ETC	4410日元
家庭教师REBORN！DS 炎之命运 家庭教师ヒットマンREBORN！DS フェイトオブヒート 炎の运命	Takara Tomy	ACT	5040日元
2008年5月15日			
光辉圣约2 意志 ルミナスアーク2 ウィル	MMV	S·RPG	5040日元
渥太利亚迷宫 ダンジョン オブ ウインダリア	Compile Heart	A·RPG	5040日元
2008年5月22日			
茶犬的房间DS3 お茶犬の部屋DS3	MTO	SLG	5040日元
幻梦之塔与剑之规章 幻梦ノ塔ト剑ノオキテ	Success	RPG	5040日元
13岁的Hello Works DS 13岁のハローワークDS	Digital Works Entertainment	AVG	3990日元
绯色的碎片DS 绯色の欠片DS	Idea Factory	AVG	5040日元
创造职业棒球队 プロ野球チームをつくろう！	SEGA	SLG	5040日元
2008年5月29日			
前线任务2089 疯狂边界 フロントミッション2089 ボーダー オブ マッドネス	Square Enix	S·RPG	5040日元
无限边境 超级机器人大战OG传说 无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	Banpresto	RPG	6090日元
鬼魂力量 创世 スペクトラルフォース ジェネシス	Idea Factory	SLG	5040日元
丧尸式 英语力苏生术 死亡英语 ゾンビ式 英语力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD	SEGA	ETC	3990日元

2008年6月5日			
99滴泪 99のなみだ	NBGI	ETC	3990日元
2008年6月12日			
世界因我而转 世界はあたしでまわってる	Global A Entertainment	RPG	5040日元
2008年6月26日			
狼与香辛料 我与赫萝的一年 狼と香辛料 ボクとホロの一年	Ascii Media Works	AVG	5040日元
寒蝉鸣泣之时 绊 第一卷·祟 ひぐらしのなく頃に絆 第一巻·祟	Alchemsit	AVG	3990日元
达比赛马DS ダービースタリオンDS	Enter Brain	SLG	5775日元
拼图世界 大激斗！拼图大战英雄 ジグソーワールド 大激斗！ジグソーヒーローズ	日本一Software	PUZ	5040日元
魔界战记 魔界王子与赤之月 魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月	日本一Software	S·RPG	5040日元
BLEACH 第三幻影 BLEACH ザ·サード·ファントム	SEGA	S·RPG	5040日元
模拟大楼DS The TowerDS	Digi Toys	SLG	5040日元
大合奏 兄弟乐队DX 大合奏バンドブラザーズDX	Nintendo	MUG	5040日元
2008年7月17日			
勇者斗恶龙V 天空的新娘 ドラゴンクエストV 天空の花嫁	Square Enix	RPG	5490日元
2008年8月22日			
雷电十一人 イナズマイレブン	Level-5	RPG	4800日元
2008年夏			
AWAY 混乱的迷宫 AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	RPG	5229日元
蓝龙PLUS ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	RTS	5980日元

PLAYSTATION PORTABLE

2008年4月24日			
神秘事件 携带版 八十神薰的挑战 ミステリートPORTABLE 八十神かおるの挑战！	Views	AVG	6090日元
实况力量职业棒球 携带版3 実况パワフルプロ野球 ポータブル3	Konami	SPG	4980日元
大家的地图3 みんなの地图3	Zenrin	ETC	6090日元
魔唤精灵 携带版 ヴァンテージマスターポータブル	Falcom	S·RPG	5040日元
2008年5月15日			
BLEACH 灵魂升温5 BLEACH ヒート·ザ·ソウル5	SCEJ	FTG	4980日元
2008年5月29日			
瓦尔哈拉骑士2 ヴァルハラナイツ2	MMV	A·RPG	5040日元
永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁 ティル·ナ·ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A·RPG	5040日元
MEDICAL91 携带版 MEDICAL91 for Portable	Takuyo	AVG	6090日元
CLANNAD CLANNAD	Prototype	AVG	6090日元
秋之回忆 メモリーズオフ	5pb.	AVG	5040日元
秋之回忆2nd メモリーズオフ 2nd	5pb.	AVG	5040日元
2008年6月19日			
超级机器人大战A 携带版 スーパーロボット大战A PORTABLE	Banpresto	S·RPG	6615日元
2008年6月26日			
剑、魔法与学园物 剑と魔法と学园モノ	Acquire	RPG	5040日元
玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+ マナケミア 学園の炼金术士たち PORTABLE+	Gust	RPG	5040日元
2008年			
异说 最终幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定
梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル	SEGA	A·RPG	售价未定

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008年4月8日～2008年4月21日

在3月底至4月初的游戏狂潮过后，本辑《掌机王SP》期间的游戏阵容就显得非常“惨淡”了。除了一些大作的异国版本，新作的素质普遍都不高。不过一些小游戏倒是蛮令人惊喜的，比如《小EVA》和《SIMPLE DS Vol.35 THE 原始人》等等。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
2227	日	紫音之王	256Mb	2207	韩	塞尔达传说 幻影沙漏	512Mb
2226	日	DS解谜者 数字游戏迷＆绘图逻辑	64Mb	2206	日	M&M巧克力卡丁赛车	128Mb
2225	美	森林泰山	256Mb	2205	日	维他命X 进化	2Gb
2224	欧	少年僵尸 异形侵略	512Mb	2204	法	警告 交通法规	256Mb
2223	欧	JETIX益智游戏	64Mb	2203	日	SIMPLE DS Vol.35 THE 原始人	256Mb
2222	欧	纵横填词挑战	64Mb	2202	美	黑道赛车	128Mb
2221	欧	美洲虎 曼尼里维拉冒险	128Mb	2201	美	牧场物语DS 女生版	512Mb
2220	欧	森林泰山	256Mb	2200	欧	E=M6 脑锻炼	64Mb
2219	日	爆笑无人岛生活	512Mb	2199	欧	宠物医生	128Mb
2218	日	方砖解谜	64Mb	2198	日	圣痕	1Gb
2217	日	马券预想力训练	512Mb	2197	欧	小鸡猎人 黑暗宝石	64Mb
2216	日	竞马力认定试验 马检DS	256Mb	2196	欧	冠军拳击赛	128Mb
2215	韩	游戏王 对战怪兽 世界冠军2008	1Gb	2195	欧	邮差叔叔	128Mb
2214	欧	迷宫探索者 邪神领域	1Gb	2194	美	后院棒球2009	64Mb
2213	欧	格雷彩弹锦标赛	1Gb	2193	欧	德国顶级模特	512Mb
2212	欧	宝贝历险记	64Mb	2192	欧	德英基础词典	512Mb
2211	欧	精灵大地	64Mb	2191	美	梦幻水族馆DS	64Mb
2210	欧	龙猎人	256Mb	2190	美	扑哧扑哧病毒	64Mb
2209	美	日记女孩	64Mb	2189	美	忍者龙剑传 龙剑	1Gb
2208	日	小EVA	256Mb				

PSP ISO

名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
FLOW	美	88MB	弹珠台名人堂2 威廉·姆斯收藏版	美	261MB
到那里都在一起 学校狂欢	日	403MB	捉猴啦 比波猴战记	美	120MB
足球经理 掌机版 2007	欧	117MB	国际象棋大师11 学习的艺术	欧	121MB
罪恶装备 审判	美	581MB	数字游戏10000问	日	102MB
罪恶装备 XX #Reload	日	463MB	欧洲冠军联赛2008	欧	1382MB
GO！益智解迷	美	39MB	世界超级摩托车锦标赛 2007	美	132MB
只属于我的果实	日	1490MB	王国冒险	韩	36MB

影音更新区

今年的第三部CG动画《.hack》也如期而至，相比前两部，《.hack》的Fans倾向更重一点，如果你没玩过游戏的话很可能会看得一知半解。另外速之电影《苜蓿地》也终于上映了，虽然没有想象中的那么好，但还不至于倒胃口，推荐读者们观摩一下。

影音更新列表

影片格式	名称	容量	影片格式	名称	容量
480MP4	苜蓿地	384MB	480MP4	无防备都市	433MB
480MP4	死亡录像	343MB	480MP4	Attention Please SP	278MB
720MP4	.hack//G.U. TRILOGY	959MB	480MP4	魔幻星尘	622MB
720MP4	史密斯夫妇	1210MB	PMPAVC	TVB古灵精探（1～25）	200MB
720MP4	天空之艾斯嘉科尼 剧场版	637MB	480MP4	反叛的鲁鲁修 R2（1～2）	80MB
720MP4	傲慢与偏见	1050MB	480MP4	海贼王（279～349）	110MB
480MP4	盖世奇才	463MB	480MP4	蓝兰岛漂流记（1～26）	70MB
480MP4	尘封笔记本	388MB	480MP4	超时空要塞 边境（1～3）	110MB

软件更新区

NeoFlash春季软件大赛终于落幕了。国产软件Reno Studio获得了第七名的好成绩，中文软件获得如此名次可不容易。清晨伴着优美的音乐起床是件惬意的事情，MoonShell的作者MoonLight就为大家奉献了一款全新的NDS用闹铃软件MorningTimer，支持MP3铃音值得一试。PSP破解方面也有大事发生，PSN游戏终于被破解了，虽然不多，但款款经典。

PSP软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
PicoDrive	MD模拟器	V1.40b	Calypso	射击游戏	V1
xReader	电子书软件	V1.1.0	Notepad for PSP	记事本软件	VTest
公交查询系统	公交路线查询	VTest			

NDS软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
DeSmuME	PC用NDS模拟器	CVS	Reno Studio	中文记事本、绘图软件	V1.21
ColecoDS	ColecoVision模拟器	V2.1	MorningTimer	闹钟软件	V1.2
NewDictS	电子词典软件	V0.8Pre8	Microsoft Applocale	PC用内码转换软件	–
Flickbook	动画制作软件	V0.3			

中文游戏区











音乐节拍	官方汉化
极富创意的音乐游戏，需要在系统菜单中选择繁体中文才可。	





Blood 最后的吸血鬼	官方汉化
“《互动剧场》系列”的最后一部作品，此为官方汉化版本。	





怪物猎人2G	CG汉化组
已更新至1.7版全部任务重新翻译修正，各方面基本趋向完美。	

NDS

三国志大战DS	CG汉化组
姗姗来迟的高人气汉化作品，汉化质量有一定保证。	



简单DS系列 Vol.35 THE 原始人	APEX汉化组
简单有趣的休闲游戏，此汉化版素质也颇高。	

Superlite2500 东京台场赌场	星组
一些简单赌博游戏的合集，无聊时可以玩玩。	

本下载列表包含2008年4月8日～2008年4月21日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。



精彩内容导视

醒目

超级玩家



《MHP2G》熔岩龙速杀影像

各位读者朋友们大家好，继上次“口袋光环DVD”为大家放送了《MHP2G》形象怪物迅龙的挑战视频，此次又为大家准备了新怪熔岩龙的狩猎影像。作为猎人的您如果对付这只烤鱼乃感觉比较吃力的话，那么就赶紧来看看雷文是怎么轻松“料理”它的吧！

米格的软硬教室

米格：Hello，米格的软硬教室又和大家见面了。本次我们要为大家介绍的是DC5的使用方法，教你如何快速为PSP刷机！一台刷过机的PSP、一块电池、一根记忆棒，修理砖头机你也会！下面就让我们来开始刷机吧！



新作特搜队



本辑的为您介绍NDS上一款动作射击解谜游戏《番外王魂》，这部作品的独特系统能让STG迷们体验到完全另类的射击乐趣。除此之外，改编自《新世纪福音战士》官方同名漫画的《小EVA》以其可爱的游戏风格、轻松的游戏内容而得到玩家认可。

近期掌机游戏全面收录
为您打造绚酷的视觉盛宴！

火热试玩区



宇轩：PSP上最好玩的音乐游戏是什么？可能有很多人会回答说是“《DJMAX》系列”。但是一旦你玩多了，即便它有100多首歌曲，也会有腻的一天吧。要是我们能自己导入喜欢的音乐该多好呢？别急，在火热试玩区里为您介绍的游戏《音乐节拍》便能满足你的需要，下面就让我们一起去看看吧！

游戏展望台

《瓦尔哈拉骑士2》即将在5月底与玩家们见面。由于前作不错的素质使得这款续作受玩家关注度也比较高。近日，厂商公布了本作的最新预告影像，下面就让我们去看看新作都有哪些新增要素吧！



展现最新力作的独特魅力，
各种预告影像让您先睹为快！


《怪物猎人》专门志诞生！
影像、情报、攻略、研究、周边
有关《怪物猎人》的一切在此集结！
2008年4月号
VOL.01
MONSTER HUNTER
MAGAZINE
怪物猎人
狩猎志
怪物猎人专门志诞生！
工会看板
汇集《怪物猎人》相关最新情报
狩猎研究院
游戏研究、心得交流中心
王立绘画馆
美图、同人漫画、四格欣赏区
龙人族的秘宝
《怪物猎人》相关周边鉴赏区
猎人通信G
国内高手专题博客
狩猎日记
记录猎人生活的趣闻轶事
猎人玩家秀
展示猎人玩家多彩生活
怪物猎人狩猎DVD
120分钟精彩影像
怪物实战讨伐
太刀VS迅龙速杀演示
掌机王猎人小组
全力打造！
现已上市
《MHP2G》
武具工房
怪物猎人狩猎DVD影像主打套餐！
"《怪物猎人》系列"回顾
——了解《怪物猎人》从这里开始
狩猎生活
——宇轩的新人狩猎记（第1集）
武具工房
——片手剑的极意
《MHP2G》达人玩家热血屠龙
——迅龙速杀演示
——眠鸟速杀演示
——熔岩龙速杀演示
VOL.01
MONSTER HUNTER
怪物猎人
狩猎DVD
精美赠品
狩猎猫金属挂饰

属于PSP玩家的专门志，打造内容最精彩的PSP流行刊！
80页精美手册，3 DVD-ROM为你献上最新PSP资源！



ISBN 978-7-88527-218-0
9 787885 272180 >

5月1日
全国上市

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元